BAND SCORE

ASH
1977

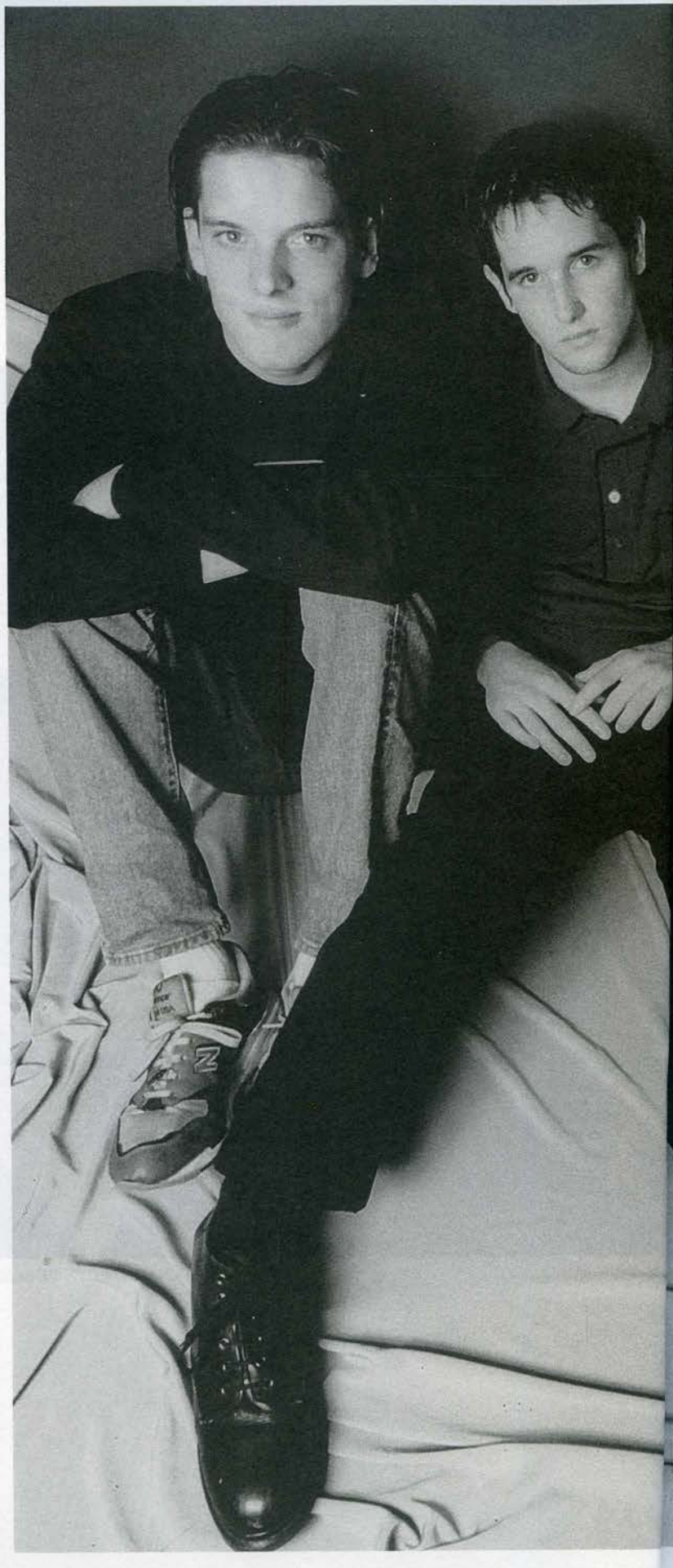
アッシュ●1977

PolyGram

ash.

©MIDORI TSUKAGOSHI

1977



ash.

©MIDORI TSUKAGOSHI

1977/ASH

CONTENTS

LOSE CONTROL 7
ルーズ・コントロール

GOLDFINGER 19
ゴールドフィンガー

GIRL FROM MARS 27
ガール・フロム・マーズ

I'D GIVE YOU ANYTHING 39
アイド・ギヴ・ユー・エニシング

GONE THE DREAM 51
ゴーン・ザ・ドリーム

KUNG FU 59
カン・フー

OH YEAH 67
オー・イエー！

LET IT FLOW 77
レット・イット・フロウ

INNOCENT SMILE 87
イノセント・スマイル

ANGEL INTERCEPTOR 100
エンジェル・インターセプター

LOST IN YOU 113
ロスト・イン・ユー

DARKSIDE LIGHTSIDE 122
ダークサイド・ライトサイド

T-REX 136
T・レックス

EVERYTHING IS ALL AROUND 144
エヴリシング・イズ・オール・アラウンド

discography

資料提供：大井 歩

1

①JACK NAMES THE PLANETS
②DON'T KNOW

「JACK NAMES THE PLANETS」
LA LA LAND

2

①PETROL
②THE LITTLE POND
③A MESSAGE FROM OSCAR WILDE AND PATRICK THE BREWER
④THINGS

「PETROL」
INFECTIOUS RECORDS

3

①UNCLE PAT
②DIFFERENT TODAY
③HULK HOGAN BUBBLE BATH

「UNCLE PAT」
INFECTIOUS RECORDS

4

①KUNG FU
②DAY OF THE TRIFFIDS
③LUTHER LNGO'S STAR CRUISER

「KUNG FU」
INFECTIOUS RECORDS

5

①KUNG FU
②DAY OF THE TRIFFIDS

「カラテ」
INFECTIOUS RECORDS
アジア輸出用

6

①PETROL
②PUNK BOY

「PETROL」
GENERATOR.
アメリカでのみ発売

7

①GIRL FROM MARS
②ASTRAL CONVERSATIONS WITH TOULOUSE LAUTREC
③CANTINA BAND

「GIRL FROM MARS」
INFECTIOUS RECORDS

8

①シーズン
②ジャック・ネームズ・ザ・プラネット
③インテンス・シング
④アンクル・パット
⑤ゲット・アウト
⑥ペトロール
⑦オブスキュア・シング
⑧ハルク・ホーガン・バブル・バス
⑨ディファレント・トゥデイ
⑩パンク・ボーイ
⑪デイ・オブ・ザ・トリフィッズ

『トレイラー』
トイズファクトリー：TFCK-88751
日本デビュー・ミニ・アルバム

9

「KUNG FU」
REPRISE RECORDS.
①KUNG FU
②JACK NAMES THE PLANETS

アメリカでのみ発売
ジャッキー・チェン出演映画『レッド・ブロンクス』のテ

10

①ANGEL INTERCEPTOR
②5 A.M. ETERNAL
③GIVE ME SOME TRUTH

「ANGEL INTERCEPTOR」
INFECTIOUS RECORDS

11

①GET READY
②ZERO ZERO

「GET READY」
FANTASTIC PLASTIC
1000枚限定発売

12

①エンジェル・インターセプ
②ガール・フロム・マー
③カン・フー
④ギヴ・ミー・サム・トゥル
⑤カンティーナ・バン
⑥ルーサー・インゴの字

『エンジェル・インターセプター』
トイズファクトリー：TFCK-88772
日本企画編集盤

13

①ゴールドフィンガー
②アイ・ニード・サムバディ
③スニーカー
④ゲット・レディ

『ゴールドフィンガー』
トイズファクトリー：TFCK-88782
日本最新シングル

14

①ルーズ・コントロール
②ゴールドフィンガー
③ガール・フロム・マーズ
④アイド・ギヴ・ユー・エニシング
⑤ゴーン・ザ・ドリーム
⑥カン・フー
⑦オー・イエー！
⑧レット・イット・フロウ
⑨イノセント・スマイル
⑩エンジェル・インターセプター
⑪ロスト・イン・ユー
⑫ダークサイド・ライトサイド
⑬T・レックス
⑭エヴリシング・イズ・オール・アラウンド

『1977』
トイズファクトリー：TFCK-88783
日本デビュー・フル・アルバム

15

①OH YEAH
②T.REX
③EVERYWHERE IS ALL AROU
④DOES YOUR MOTHER KNO

「OH YEAH」
INFECTIOUS RECORDS

LOSE CONTROL

ルーズ・コントロール

Words & Music by Tim Wheeler / Mark Hamilton

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

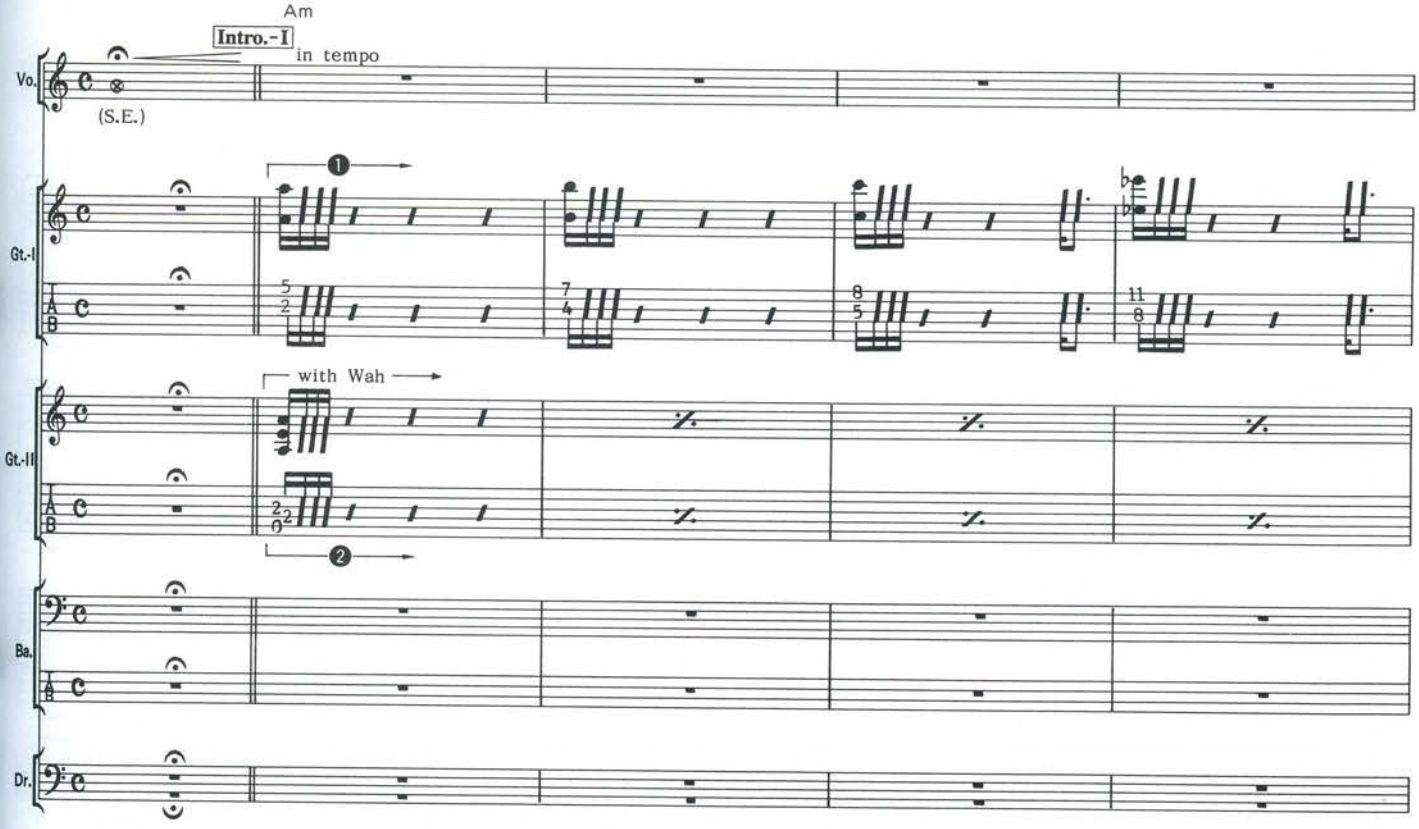
G U I T A R

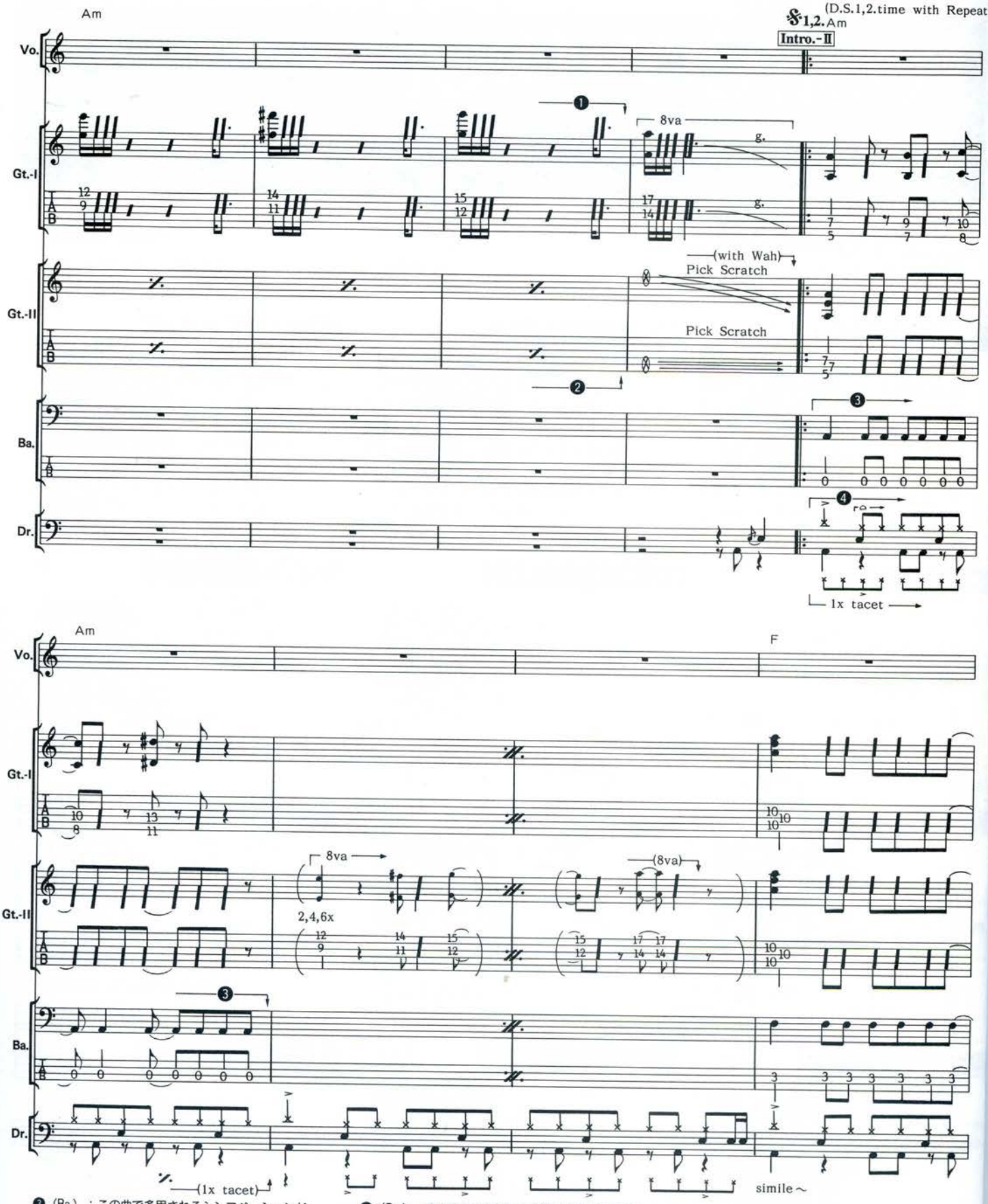
この曲はスピード感が命と言っても過言ではない。最初から最後まで緊張感を保つようにプレイするが、決してリズムがモタることのないようにしたい。特にオクターブ奏法による16分のスピーディなカッティングがメインになるため、正確なポジショニングや押弦がプレイの要だ。

B A S S

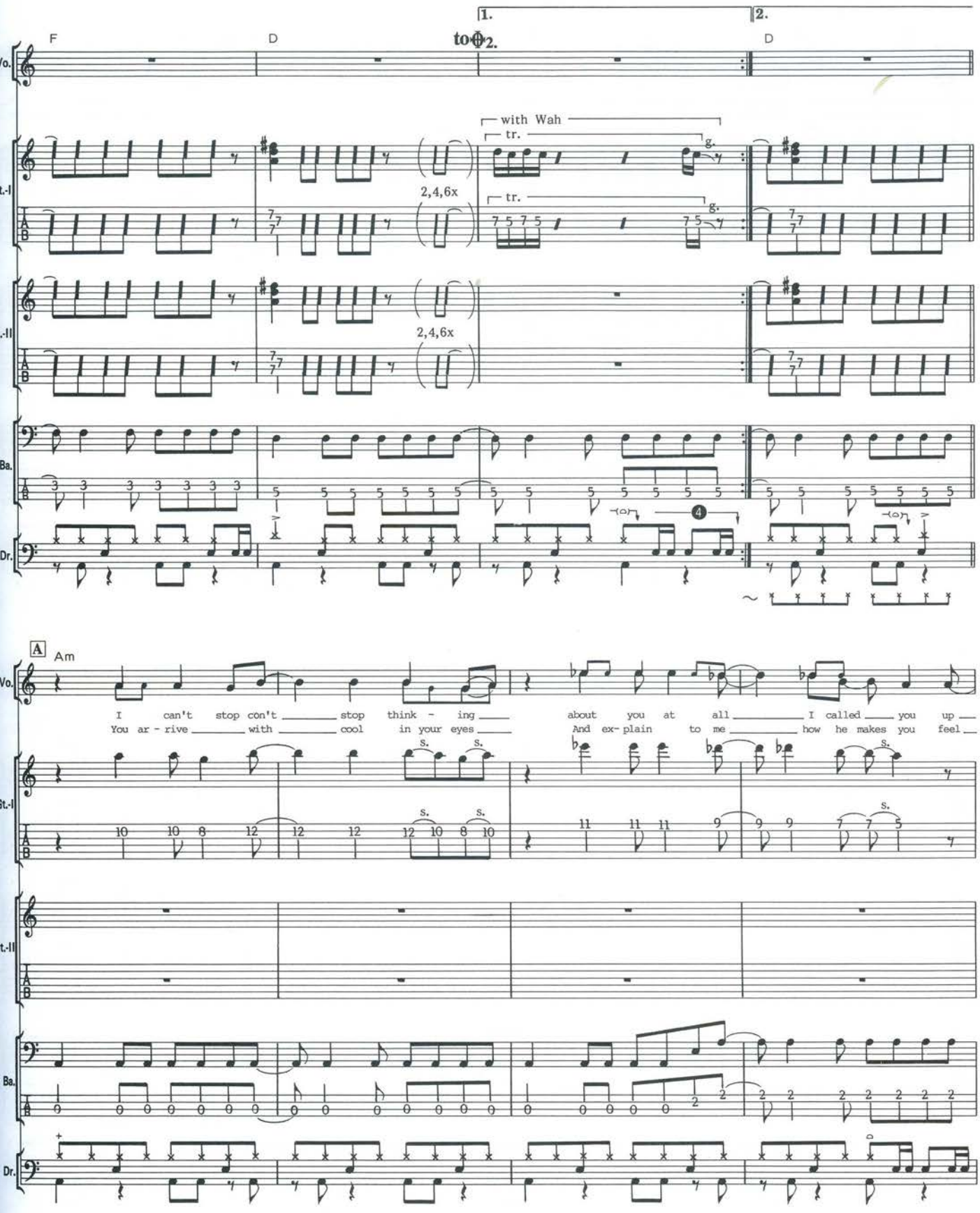
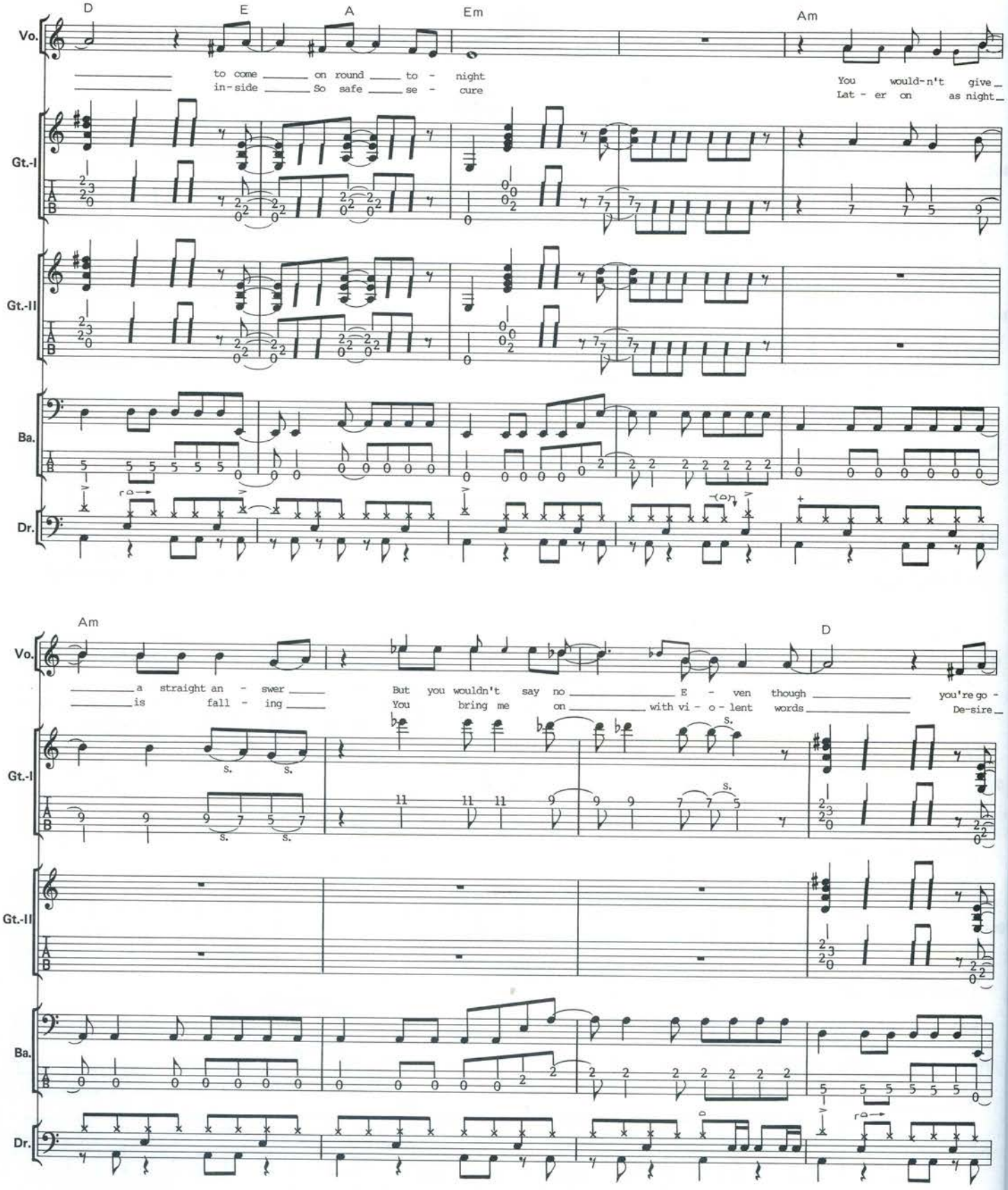
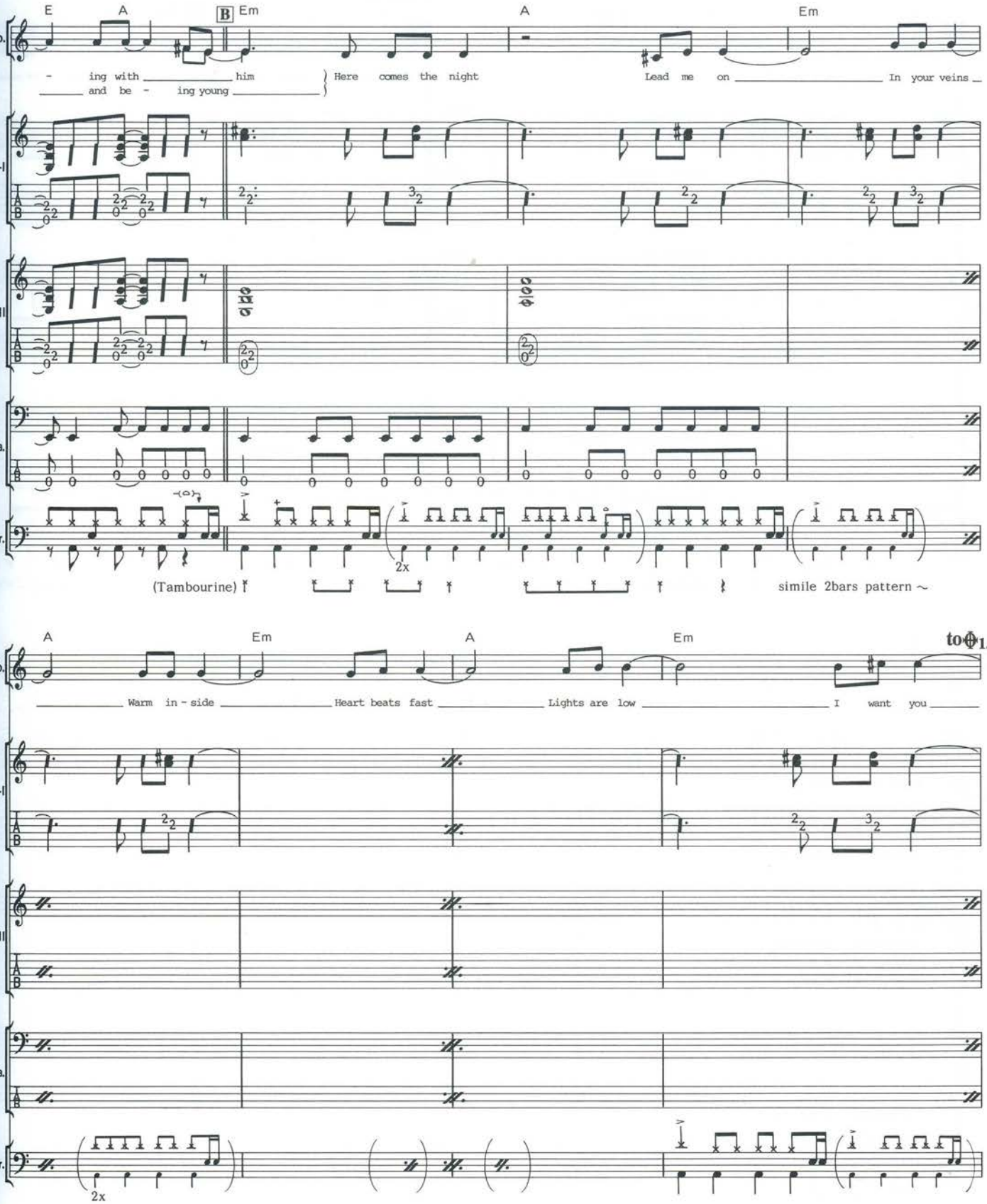
8分中心のベース・ラインになっているが、アップ・テンポのため16分を弾くような動きになる。シンコペーションを随所に絡ませたラインは、エンディングまで緊張感を維持させていくことが必要だ。ラインの中の細かい動きにも強いピッキング・アタックを加え、迫力あるプレイを行なっていくこと。

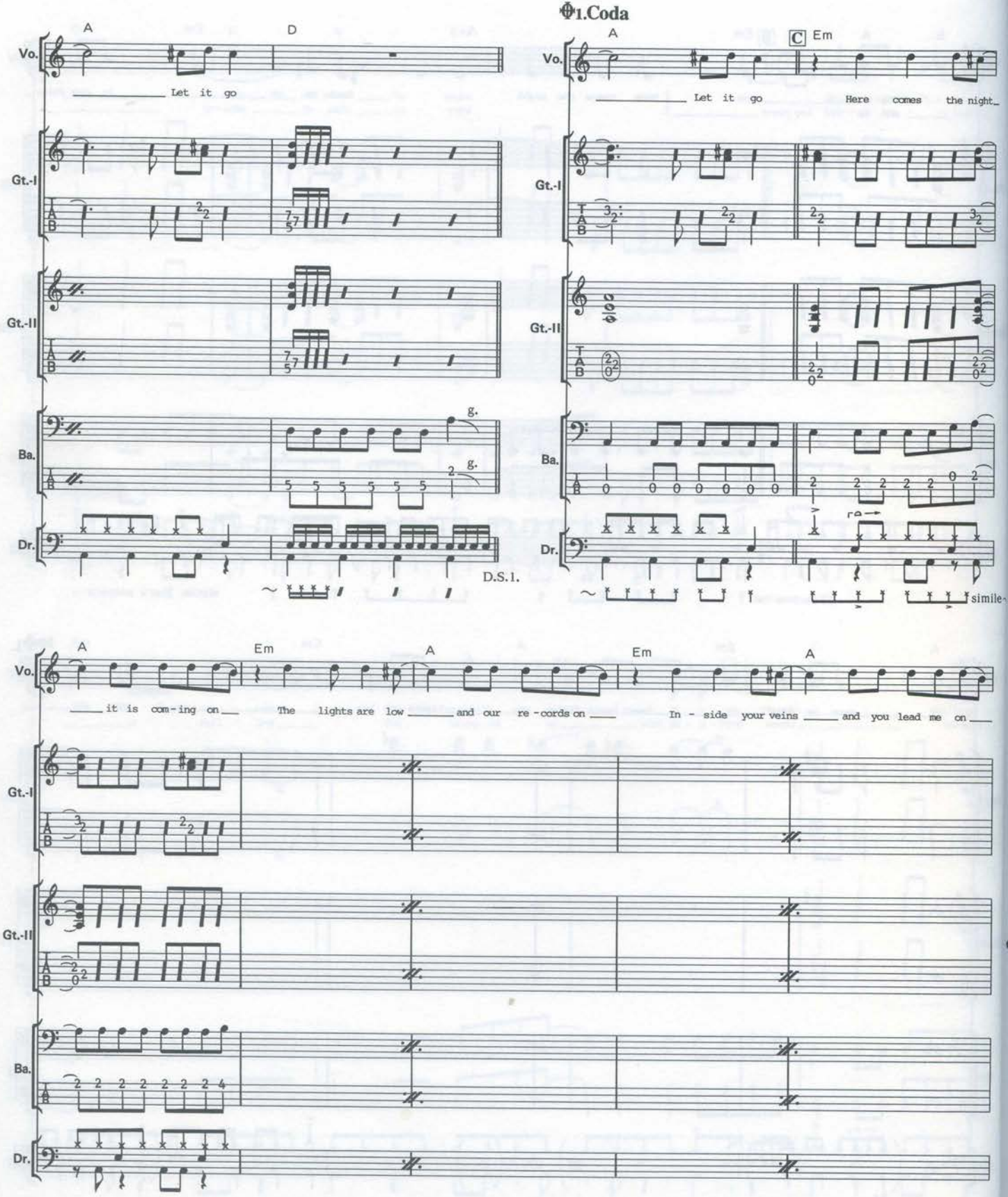
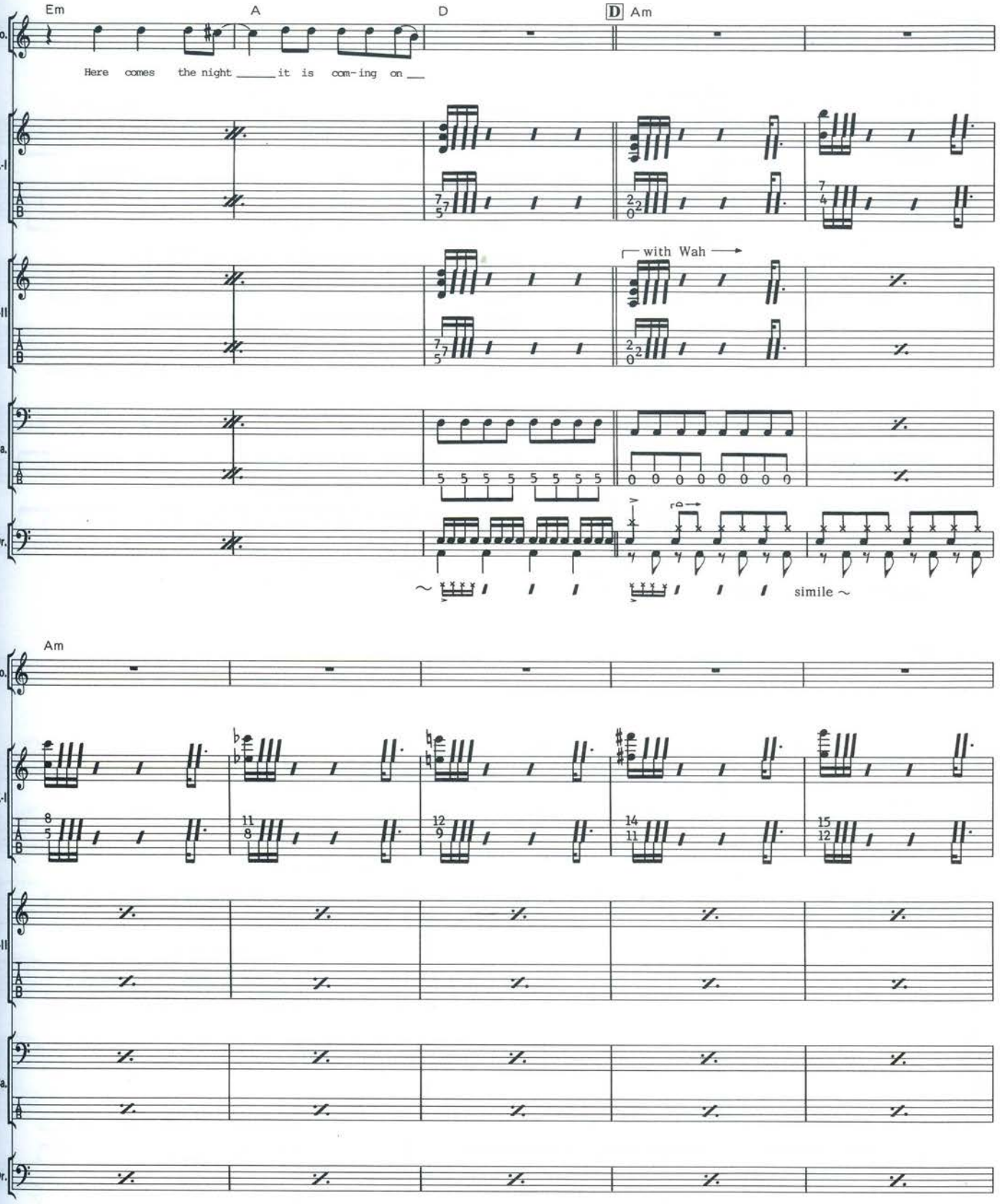
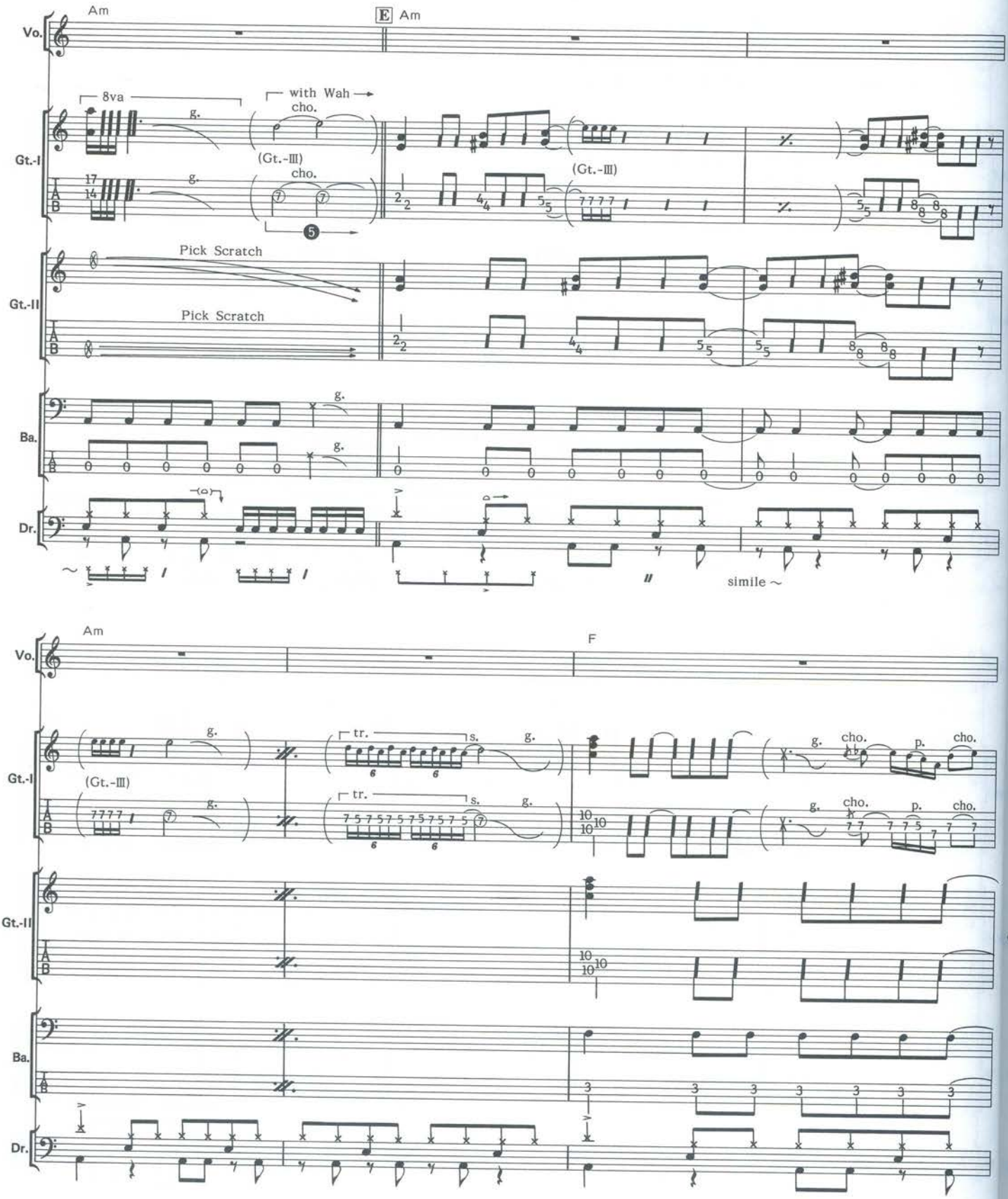
D R U M S

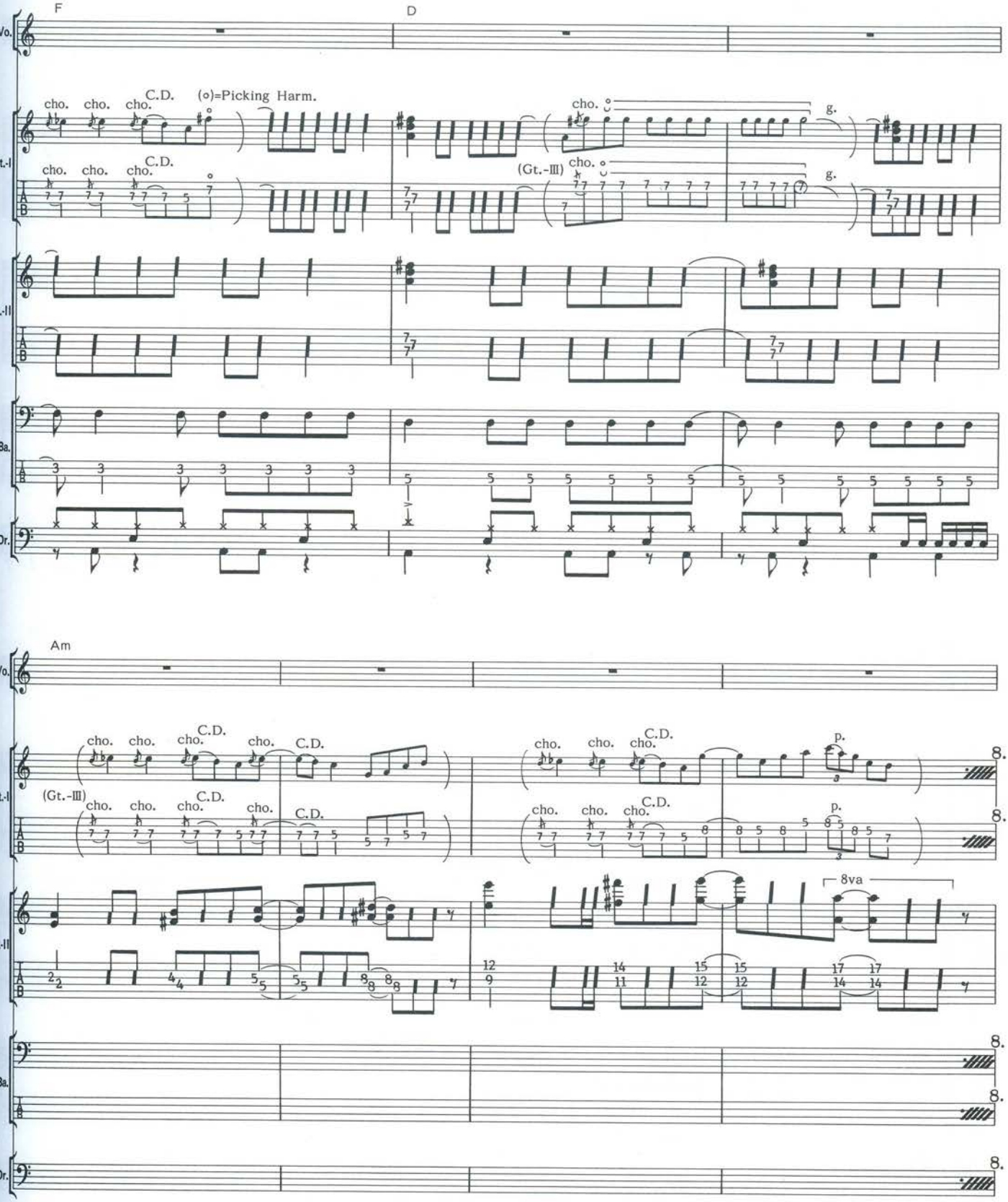
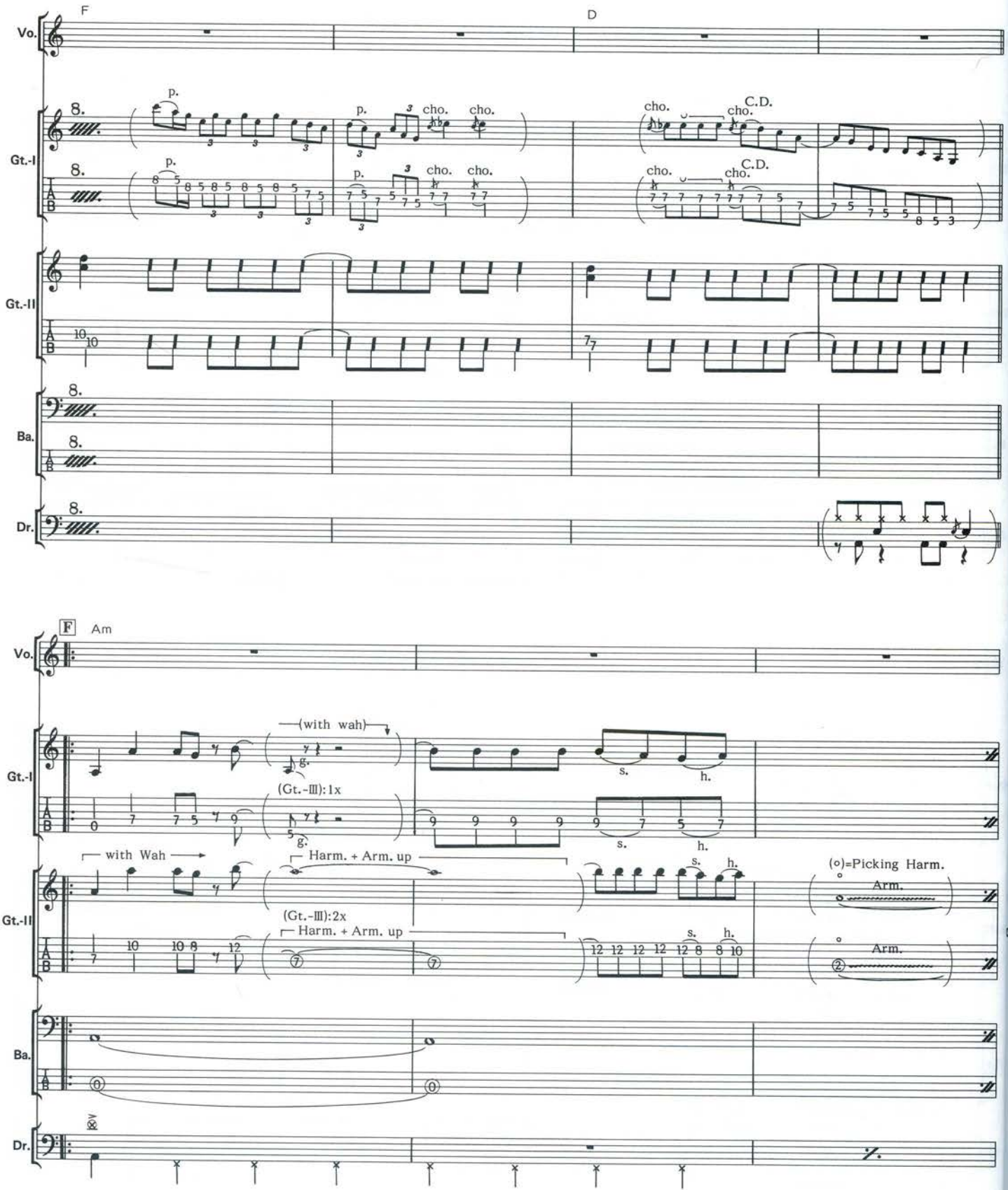
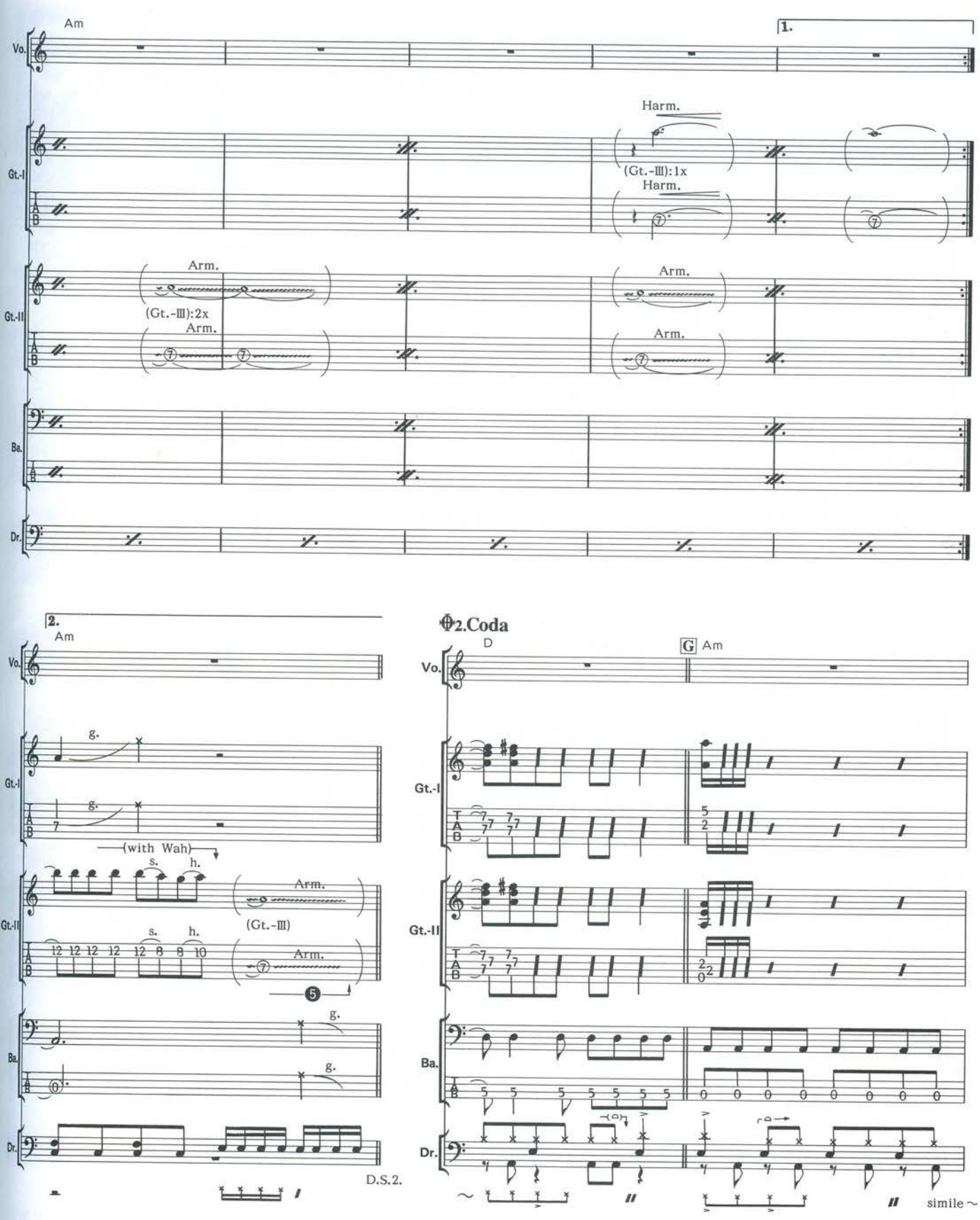
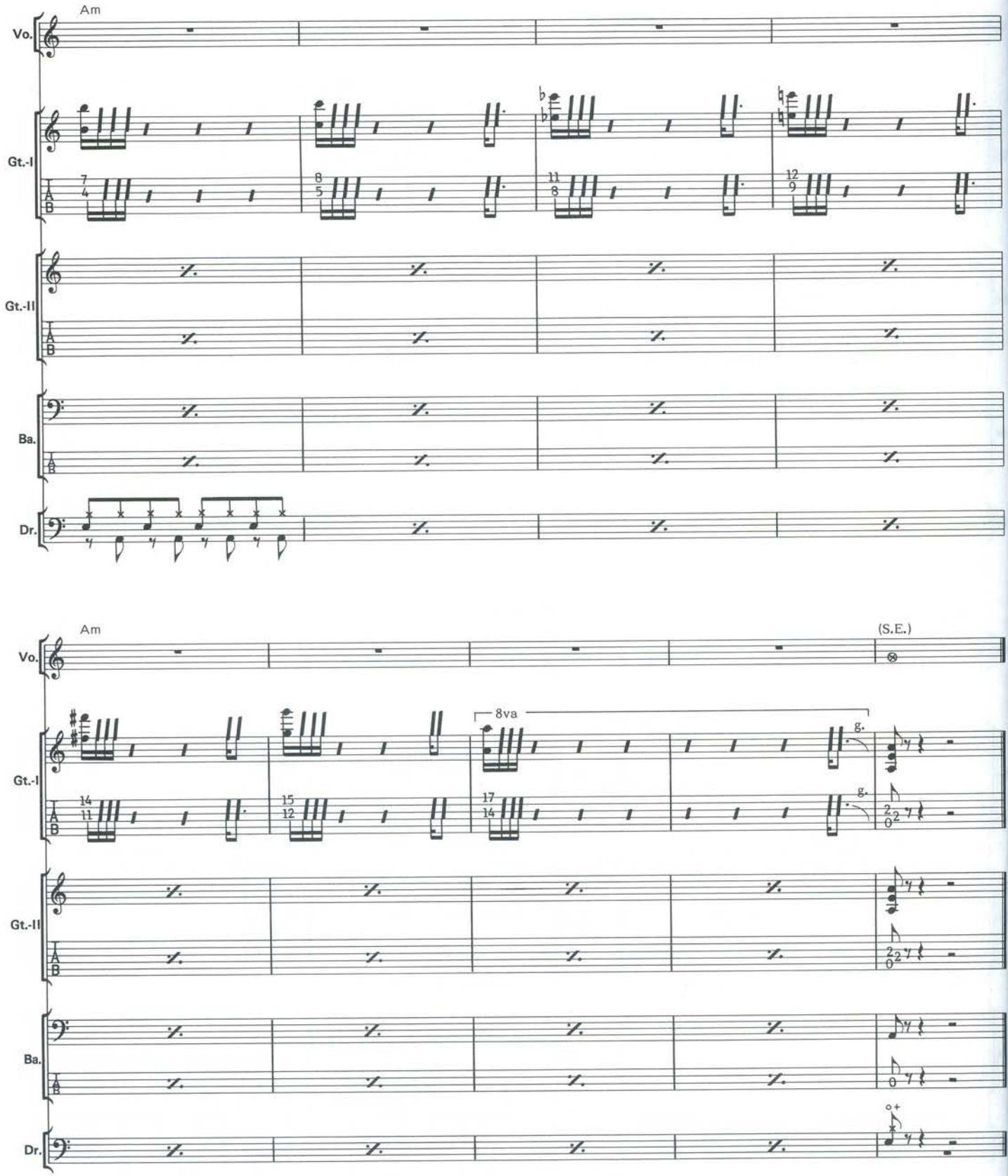
右手による8分のハイハットの刻みをラストまで続けるには、相当のスタミナが必要だ。最初からハイハットのボリュームを出しすぎると、途中でスタミナ切れになるので注意しよう。ハーフ・オープンのパワーを要領よく出すことも楽器を使いこなすテクニックのひとつなので、手首の使い方やハイハットの開き具合を研究してみよう。

❶ (Gt.) ：符割りが細かいため、最初は曲のテンポに乗り切れないだろう。まずテンポを下げて練習するのもひとつの方法だ。

❷ (Gt.) ：弦全体をブラッシングしながらワウ・ペダルを踏み込んでいくと、このような効果が得られる。位置はハーモニクス音の出る12フレット上あたりがベストだろう。

❸ (Ba.) ：この曲で多用されるシンコペーションだが、バス・ドラムとのタイミングをしっかり合わせたい。

❹ (Dr.) ：8小節で1サイクルが構成されて曲が進行していく。1拍や2拍のフィルインは曲のテンポに負けないようにスピーディに叩くこと。


1.
2.
F
D
to ⊕2.
D
Vo.
with Wah
tr.
g.
Gt.-I
2,4,6x
Gt.-II
Ba.
Dr.
A
Am
I can't stop con't stop think - ing about you at all I called you up
You ar - rive with cool in your eyes And ex- plain to me how he makes you feel

D
E
A
Em
Am
Vo.
to come on round to - night
in-side So safe se - cure
You would-n't give
Lat - er on as night
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Am
D
a straight an - swer
is fall - ing
But you wouldn't say no E - ven though you're go -
You bring me on with vi - o - lent words De-sire

E
A
B
Em
A
Em
Vo.
- ing with him
and be - ing young
Here comes the night
Lead me on
In your veins
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
2x
(Tambourine)
simile 2bars pattern ~
A
Em
A
Em
to 1.
Warm in - side
Heart beats fast
Lights are low
I want you
2x


Φ1.Coda
A
D
C Em
Vo.
Let it go
Here comes the night
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
g.
D.S.1.
simile
Em
it is com-ing on
The lights are low
and our re-cords on
In-side your veins
and you lead me on

Em
A
D
D Am
Vo.
Here comes the night ____ it is com-ing on __
Gt.-I
Gt.-II
with Wah
Ba.
Dr.
simile
Am
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.

❺ (Gt.) ：テクニック的に問題はないが、トリルやプリング、ハンマリングなどの音をしっかりと出すように心掛けよう。また、ワウ・ペダルが用いられているので、細かいニュアンスなどをCDを聴いて各自研究しよう。


F
D
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
cho.
C.D.
(○)=Picking Harm.
(Gt.-Ⅲ)
g.
Am
p.
8va

F
D
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
p.
cho.
C.D.
F
Am
(with wah)
(Gt.-Ⅲ):1x
with Wah
Harm. + Arm. up
(Gt.-Ⅲ):2x
(○)=Picking Harm.
Arm.
s.
h.

Am
1.
Vo.
Harm.
(Gt.-Ⅲ):1x
Harm.
Gt.-I
Arm.
(Gt.-Ⅲ):2x
Arm.
Arm.
Arm.
Gt.-II
Ba.
Dr.
2.
Am
g.
(with Wah)
s.
h.
Arm.
(Gt.-Ⅲ)
12 12 12 12 12 8 8 10
5
D.S.2.
𝄋2.Coda
D
G Am
simile～

Am
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Am
(S.E.)
8va
g.

GOLDFINGER

ゴールドフィンガー

Words & Music by Tim Wheeler

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

G U I T A R

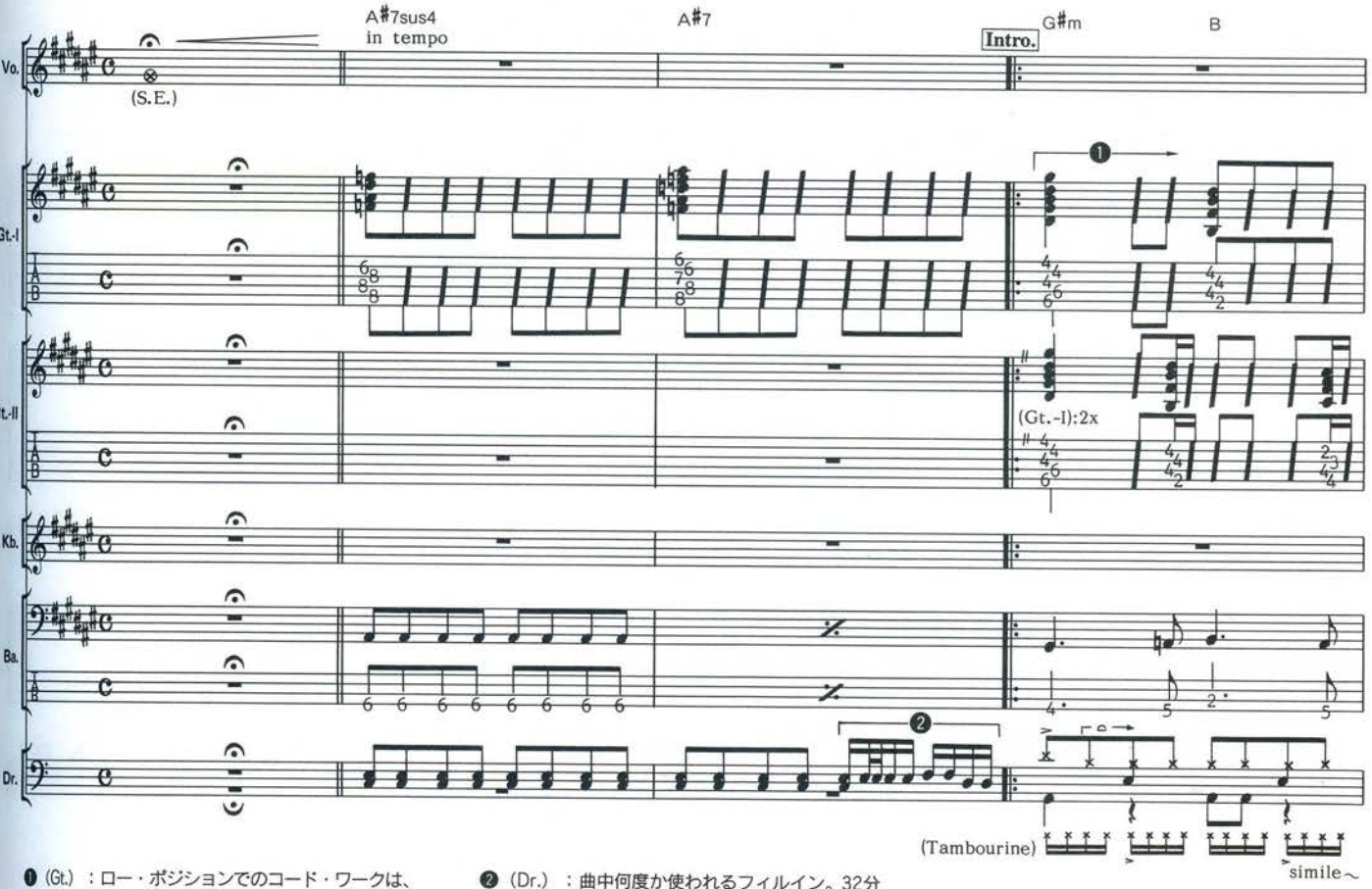
アッシュ・サウンドの特徴はエフェクター類をなるべく使用せずに、アンプ側のトーン・セッティングで音を歪ませて、ややダークなトーン・キャラクターを持たせる点にある。この曲でのバッキングはGt.-Iに対する味付け的なコード・ワークを聴かせるGt.-IIがポイントで、主に高域のコード・トーンを受け持っている。曲の持つシンプルさを引き出すために、余分なサウンドをカットしたい。

B A S S

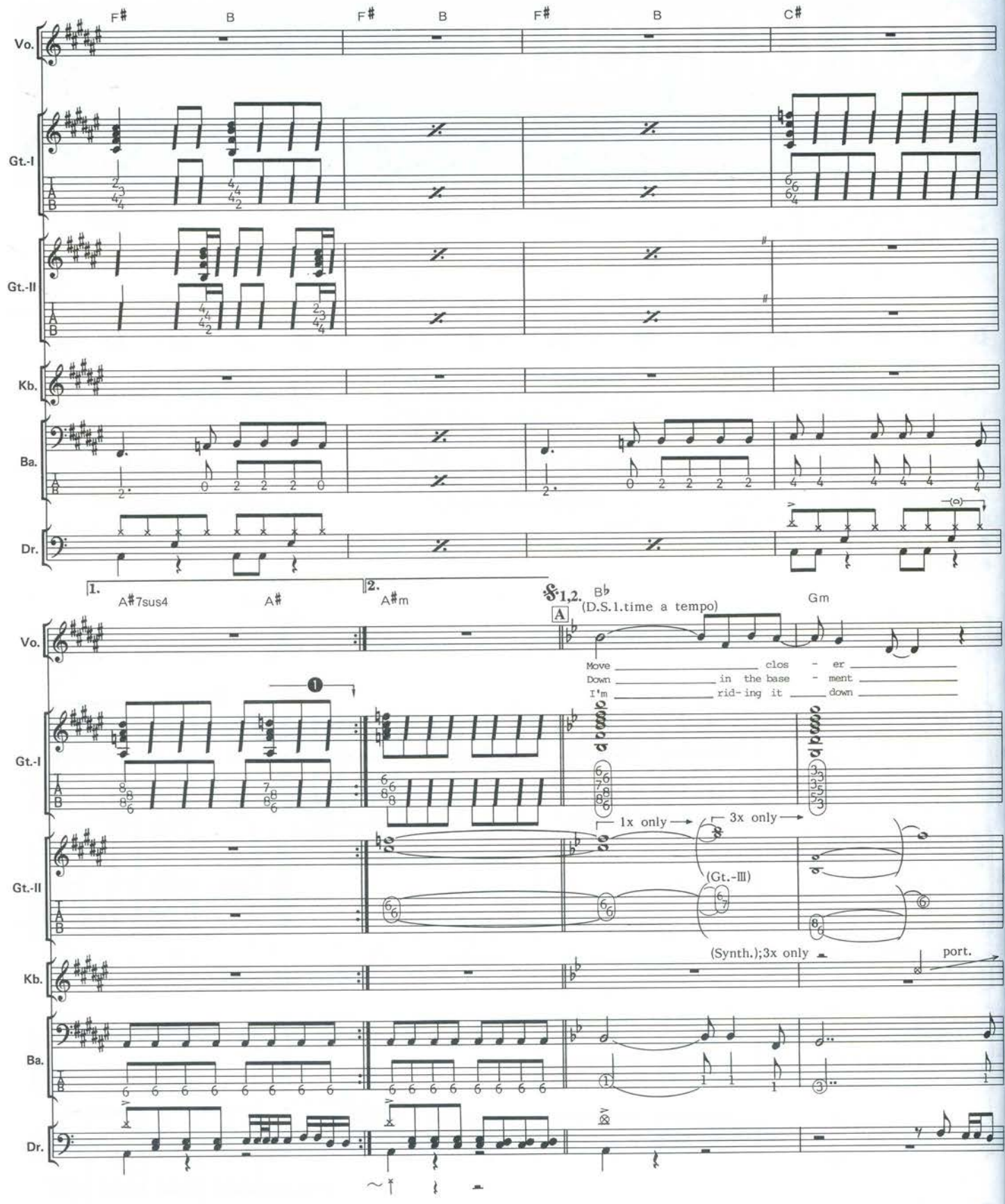
ダークなギター・サウンドとは対照的に、ソフトで明るいセッティングのベース音が特徴だ。コードのルート音が中心になるため単調になりやすいという落とし穴がある。ライン自体にメリハリを加えるなどの工夫を加えることが必要だ。また、ライトな雰囲気を出すため超低域はカットしたい。

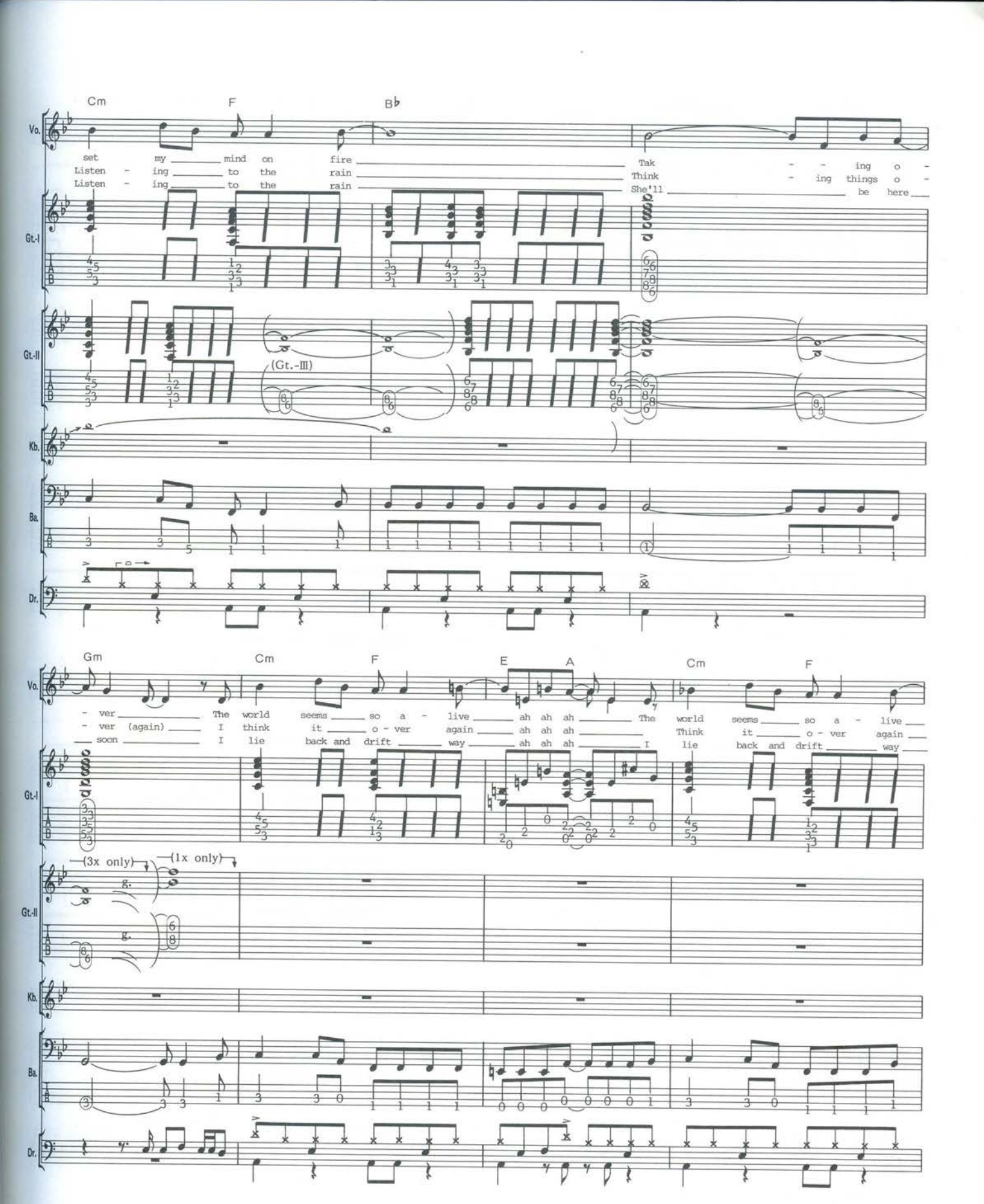
D R U M S

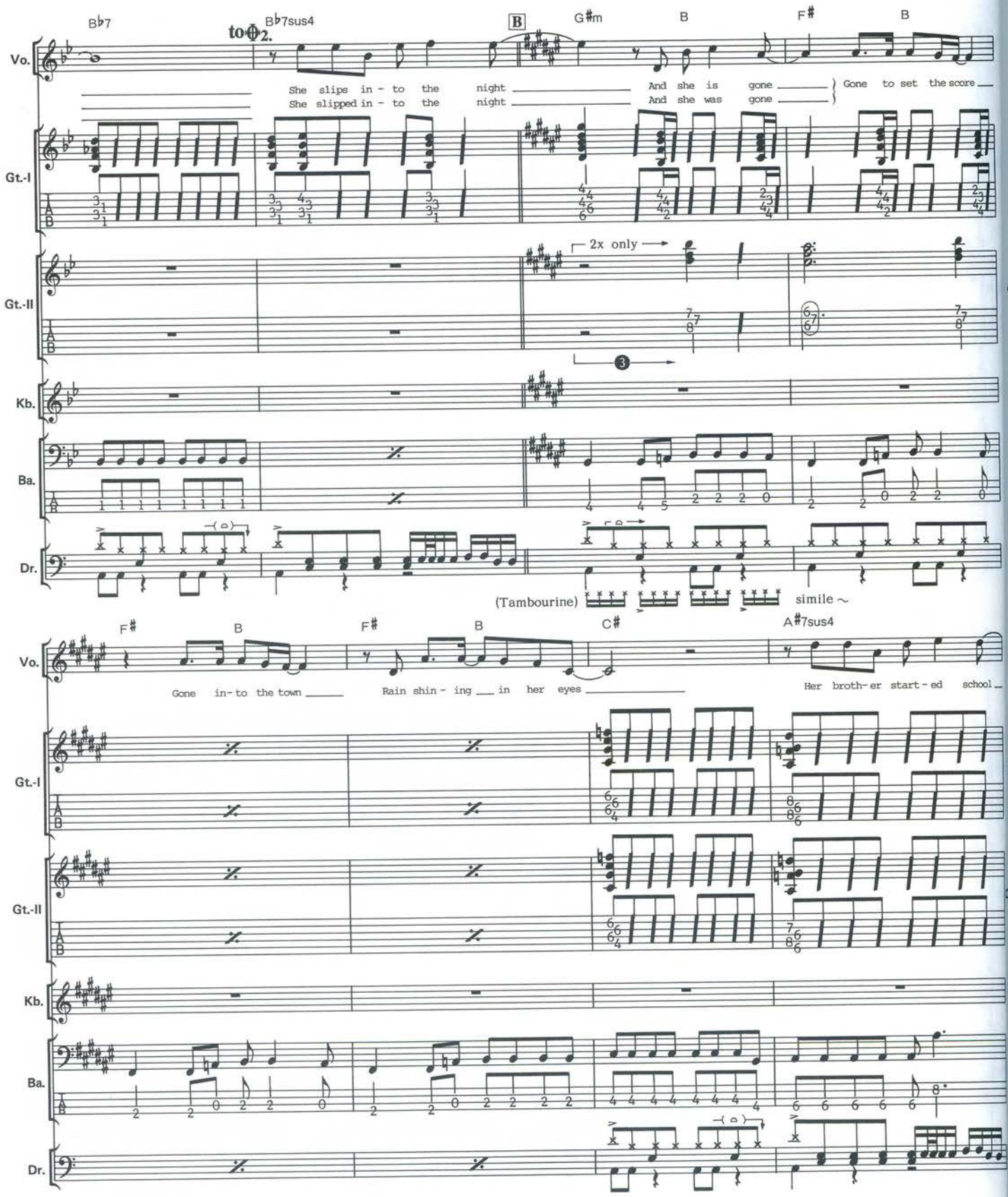
テンポと曲想がゆったりとしているため、プレイがルーズになりやすい面も持ち合わせている。実際のプレイは場面単位でパターン化されていて、比較的楽に暗譜できる内容だ。あとは正確なドラミングをキープすれば問題はないが、曲を楽しむように叩くことも大切だ。

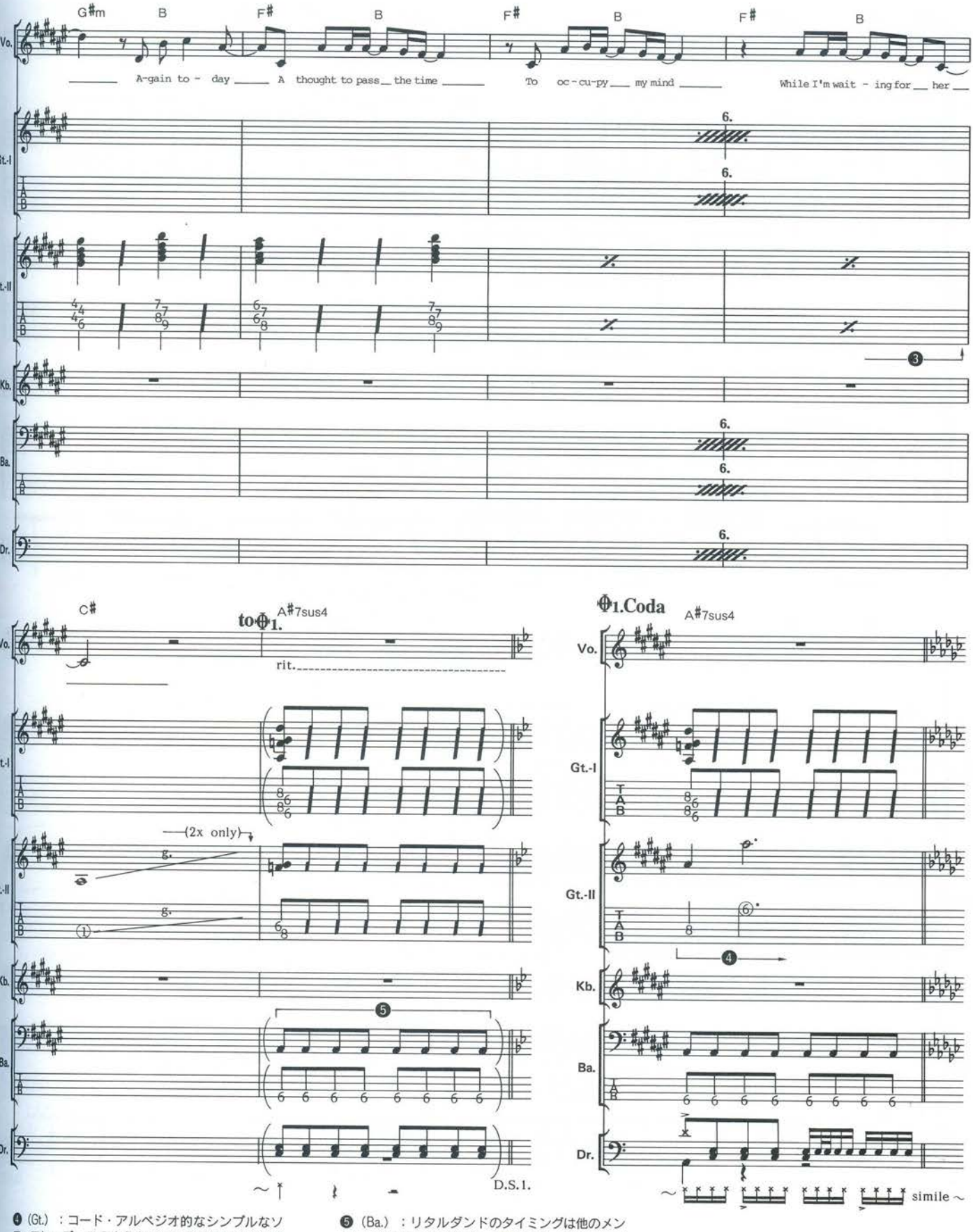


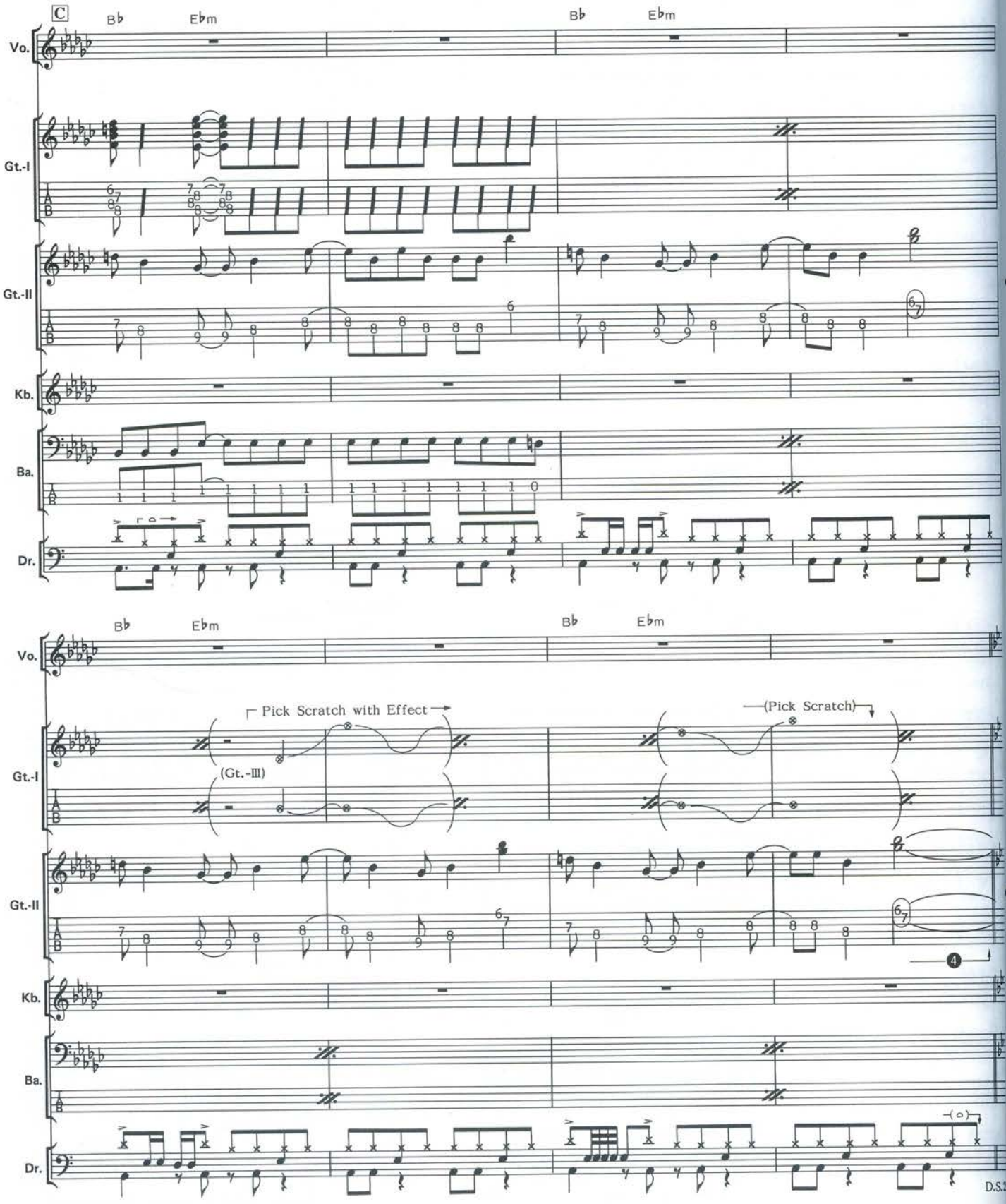
❶ (Gt.) ：ロー・ポジションでのコード・ワークは、中音域の和音を聴かせるようなつもりでカッティングすること。

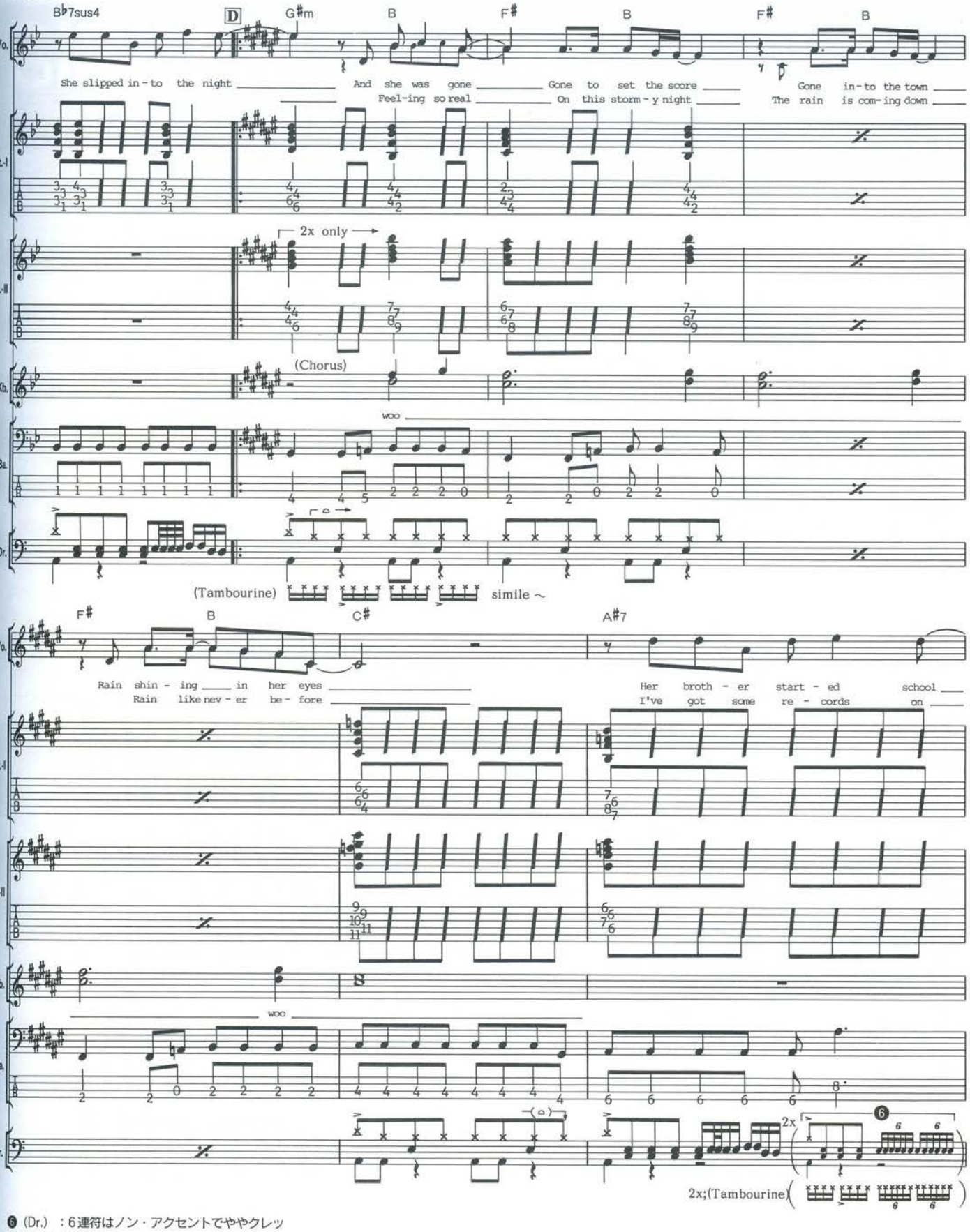
❷ (Dr.) ：曲中何度か使われるフィルイン。32分の部分が両手打ちの直後にあるため、左手のダブル・ストロークを使って対処するとよいだろう。

F♯
B
F♯
B
F♯
B
C♯
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
1.
A♯7sus4
A♯
2.
A♯m
1,2.
B♭
(D.S.1.time a tempo)
Gm
A
Move clos - er
Down in the base - ment
I'm rid-ing it down
1x only
3x only
(Gt.-III)
(Synth.);3x only
port.

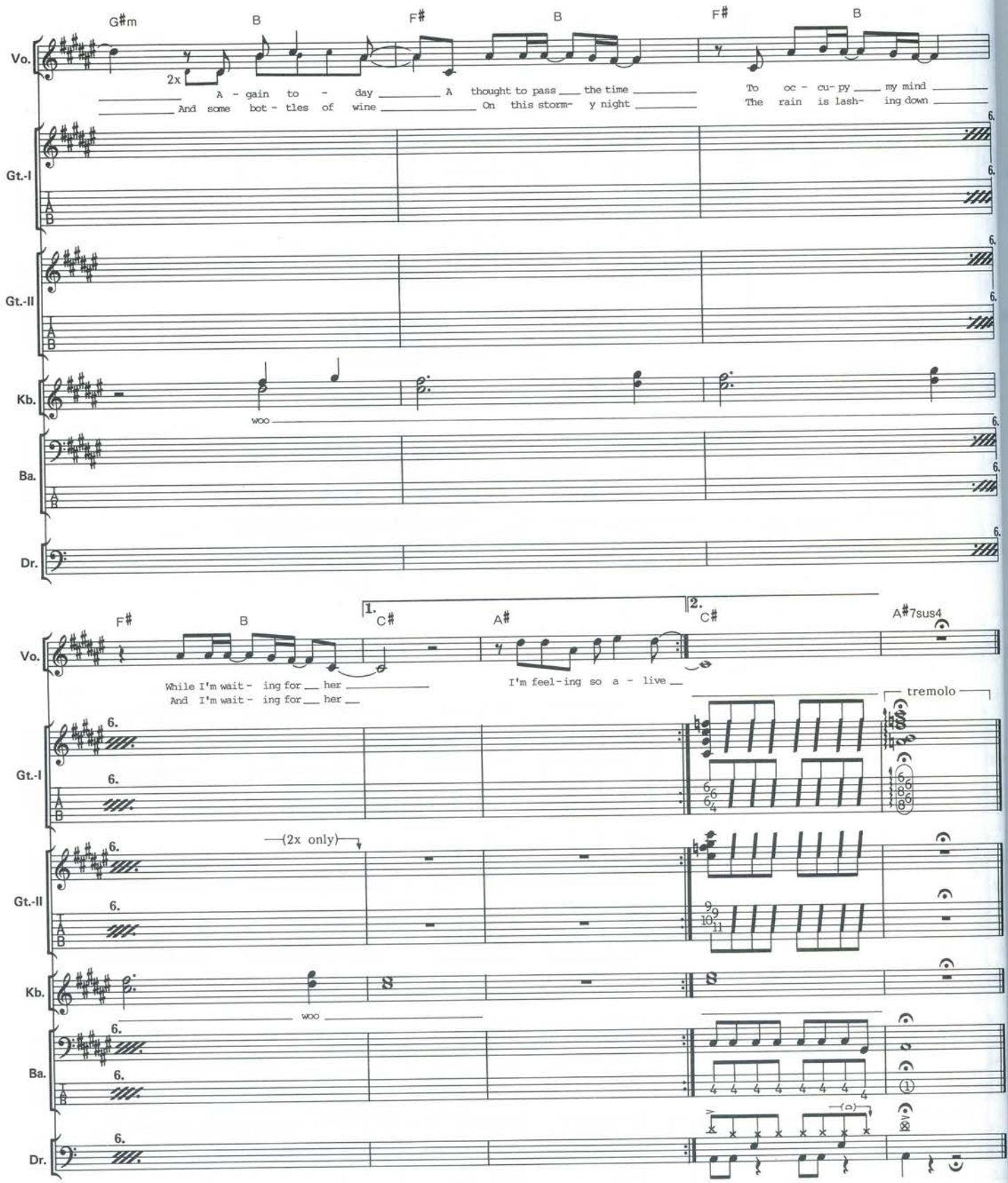

Cm
F
B♭
Vo.
set my mind on fire
Listen - ing to the rain
Listen - ing to the rain
Tak - - ing o -
Think - ing things o -
She'll be here
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-III)
Kb.
Ba.
Dr.
Gm
Cm
F
E
A
Cm
F
- ver The world seems so a - live ah ah ah The world seems so a - live
- ver (again) I think it o - ver again ah ah ah Think it o - ver again
soon I lie back and drift way ah ah ah I lie back and drift way
(3x only)
(1x only)



❸ (Gt.) ：クリア・トーンでの流すようなコード弾き。すべてのエフェクトはオフにしてプレイすること。

❹ (Gt.) ：コード・アルペジオ的なシンプルなソロ・フレーズ。このようなラインを歌わせるのは意外に難しい。ピッキングに表情を含ませて弾きたい。

❺ (Ba.) ：リタルダンドのタイミングは他のメンバーと呼吸を合わせてプレイすること。Ⓐに戻ってのテンポ・キープも重要で、別のテンポにならないように注意したい。

C
B♭
E♭m
B♭
E♭m
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
B♭
E♭m
B♭
E♭m
Vo.
Pick Scratch with Effect
(Pick Scratch)
(Gt.-III)
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
4
D.S.



❻ (Dr.) ：6連符はノン・アクセントでややクレッシェンドしながら叩く。

G♯m
B
F♯
B
F♯
B
Vo.
2x
A - gain to - day A thought to pass the time
And some bot - tles of wine On this storm- y night
To oc - cu- py my mind
The rain is lash- ing down
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
woo
Ba.
Dr.
F♯
B
1.
C♯
A♯
2.
C♯
A♯7sus4
While I'm wait - ing for her
And I'm wait - ing for her
I'm feel-ing so a - live
tremolo
(2x only)
woo

GIRL FROM MARS

ガール・フロム・マーズ

Words & Music by Tim Wheeler

©1995 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

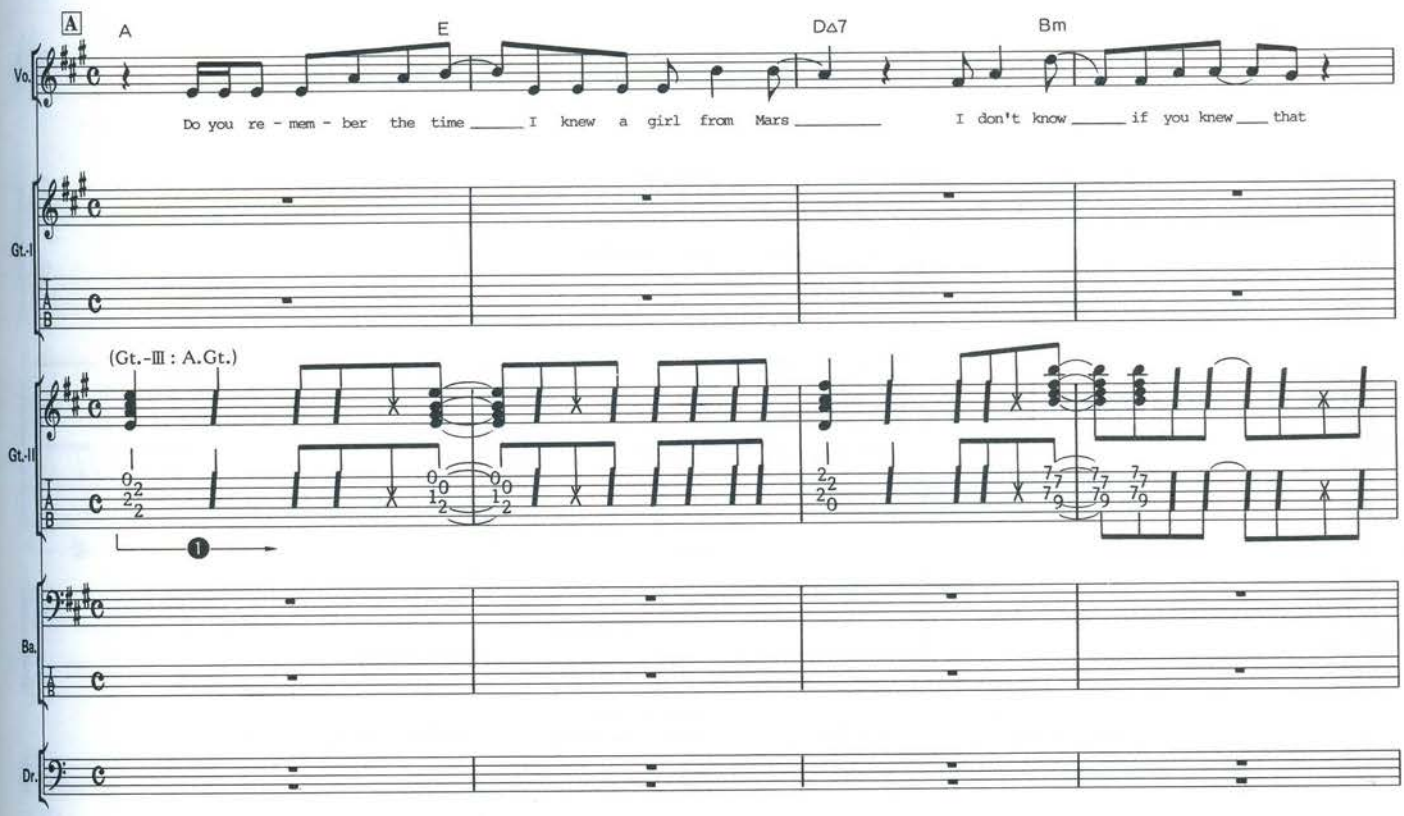
G U I T A R

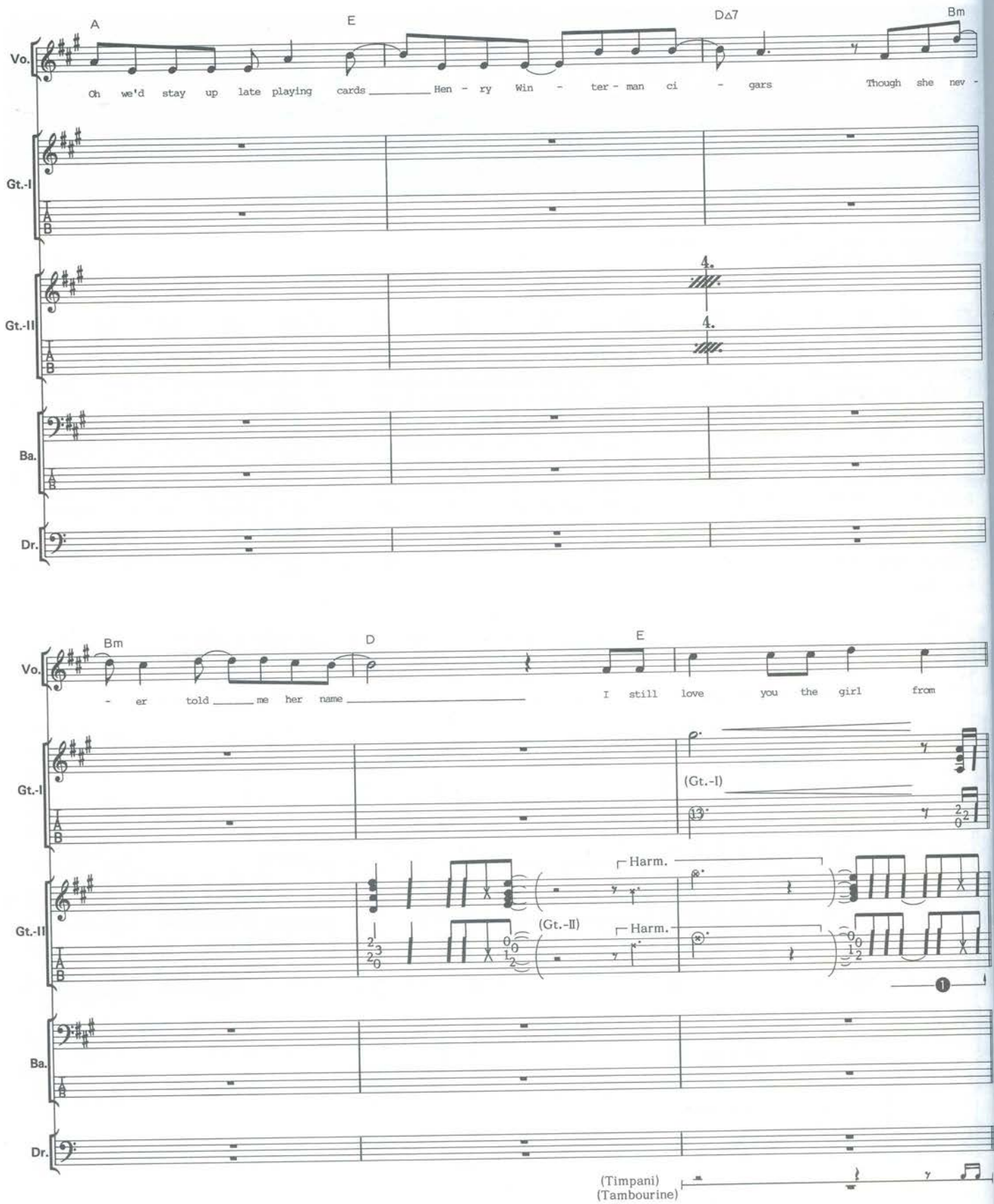
この曲では5本のギターがオーバーダビングされており、音色の違いをうまく利用して変化に富んだアレンジが施されている。ボーカルのソフトな雰囲気とは逆にワイルドなギター・サウンドが前面に押し出されている。このアレンジをバンドでこなすには最低3人のギタリストが必要だが、1本ないし2本でこなすにはポイント部分のピック・アップが必要だ。さらにギター側やエフェクター側のスイッチングによる瞬間のサウンド・チェンジがキーになる。

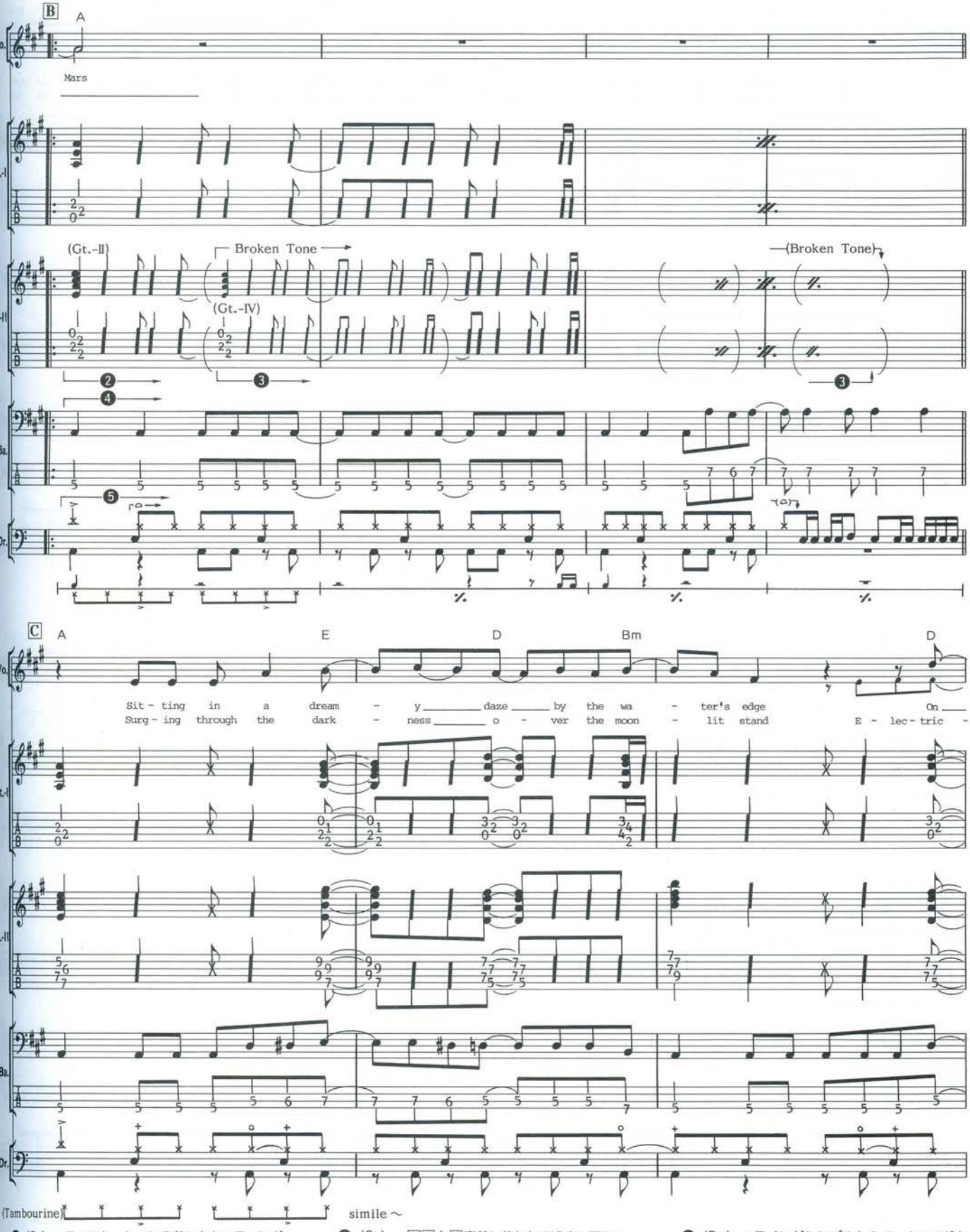
B A S S

ルート音のみでプレイされるため、逆にコード進行がより明確に見えることが特徴だ。音色は太くて重量感のあるセッティングで、金属的な倍音はまったく聴こえてこない。したがってアンプ側のイコライジングのみで設定された音色と思われる。ロー・ポジションの一定の範囲内でプレイされるため、シンコペーションとアタックの強弱に集中すること。

D R U M S

ハーフ・オープンのハイハットにオープン&クローズを絡ませて8分のパターンを展開していく流れだ。ややラフに聴こえるが、オープン&クローズ時の左足のコントロールはやや難しい。ポイント部分でティンパニが使われているが、フロア・タムのチューニングを変えて代用することも可能だ。また、キックは8分ウラを多用するので、スピード感をキープするために的確にヒットすることが大切になる。

❶ (Gt.) ：ソフトなピックを使いストロークの浅いカッティングで弾くこと。

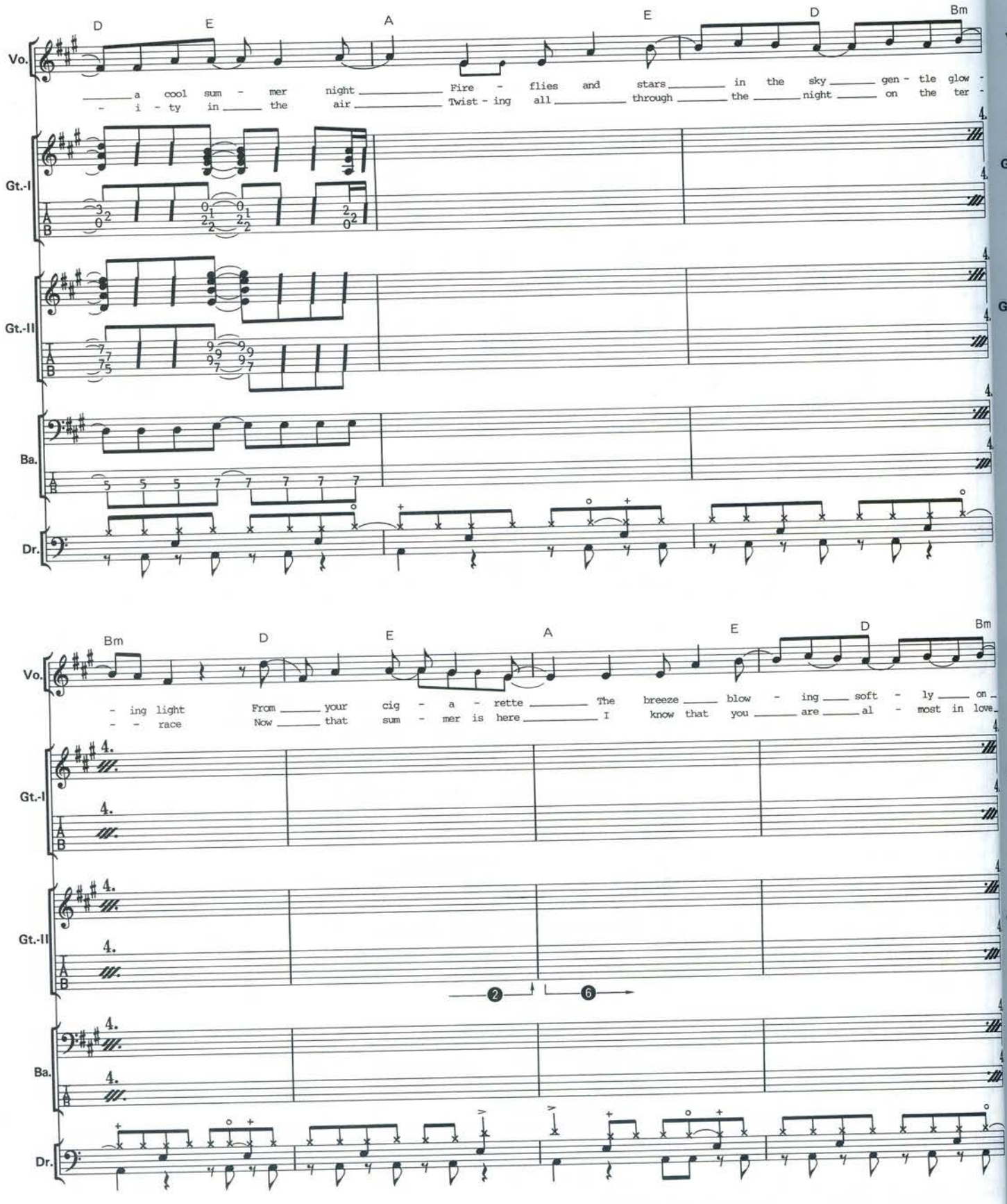

A
E
D△7
Bm
Vo.
Oh we'd stay up late playing cards Hen - ry Win - ter - man ci - gars Though she nev -
Gt.-I
Gt.-II
4.
4.
Ba.
Dr.
Bm
D
E
- er told me her name
I still love you the girl from
(Gt.-I)
Harm.
(Gt.-II)
Harm.
(Timpani)
(Tambourine)



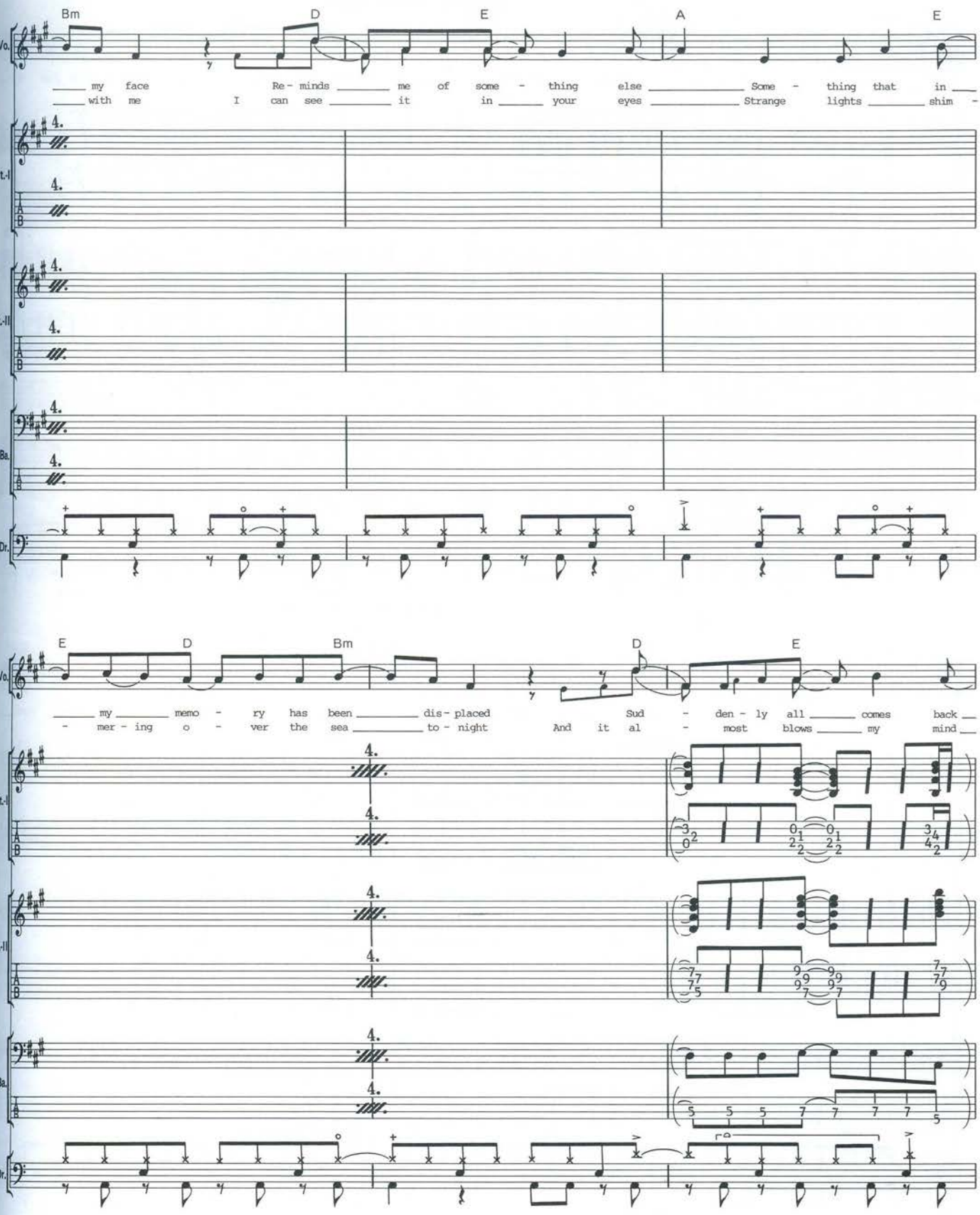
❷ (Gt.) ：ディストーションの効いたセッティングでのコード・バッキング。コード・プレイの中心になる音色だ。

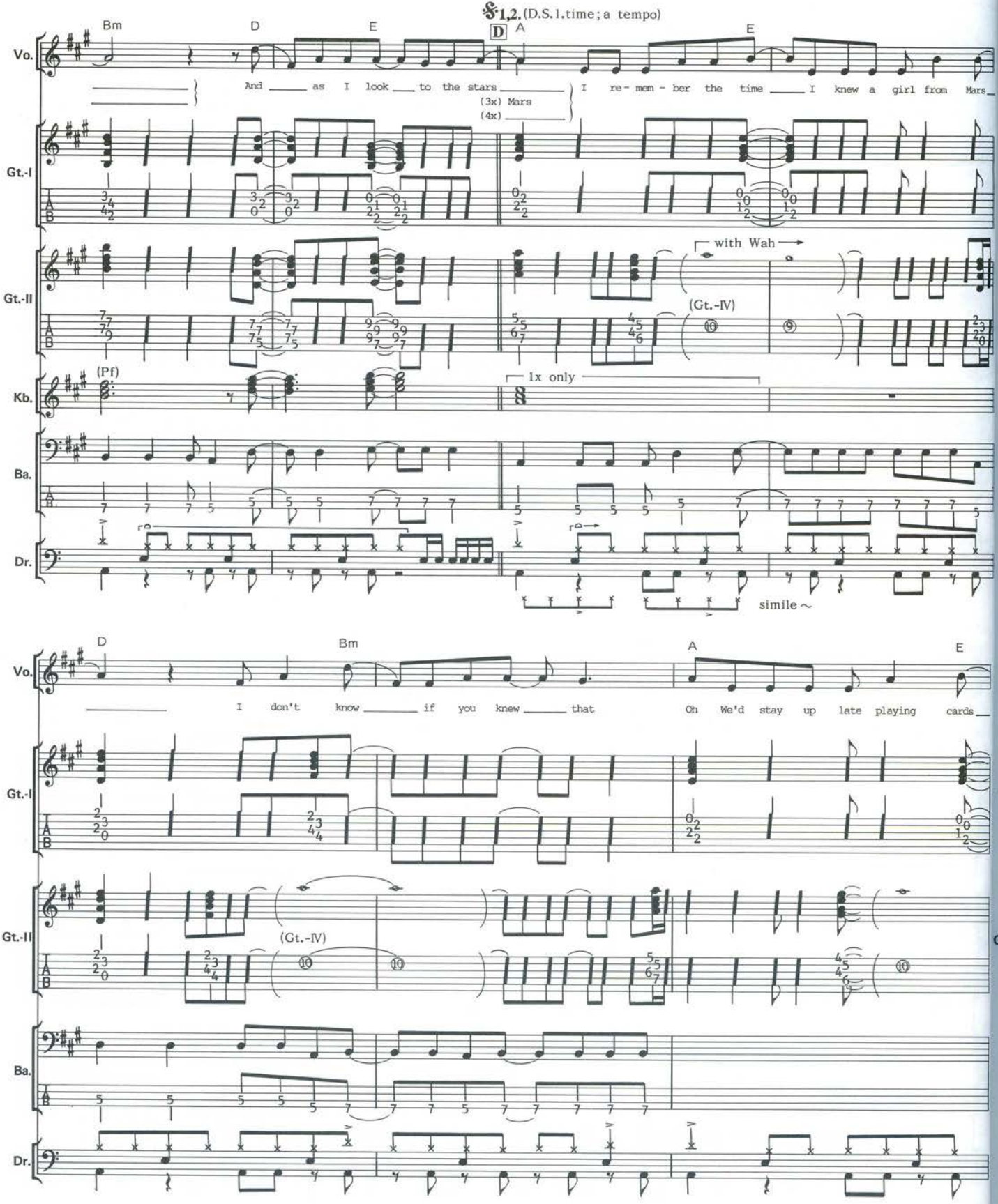
❸ (Gt.) ：A E とG直前に使われる過度に歪ませたワイルドな音色。インパクトが強いので、音量には要注意。

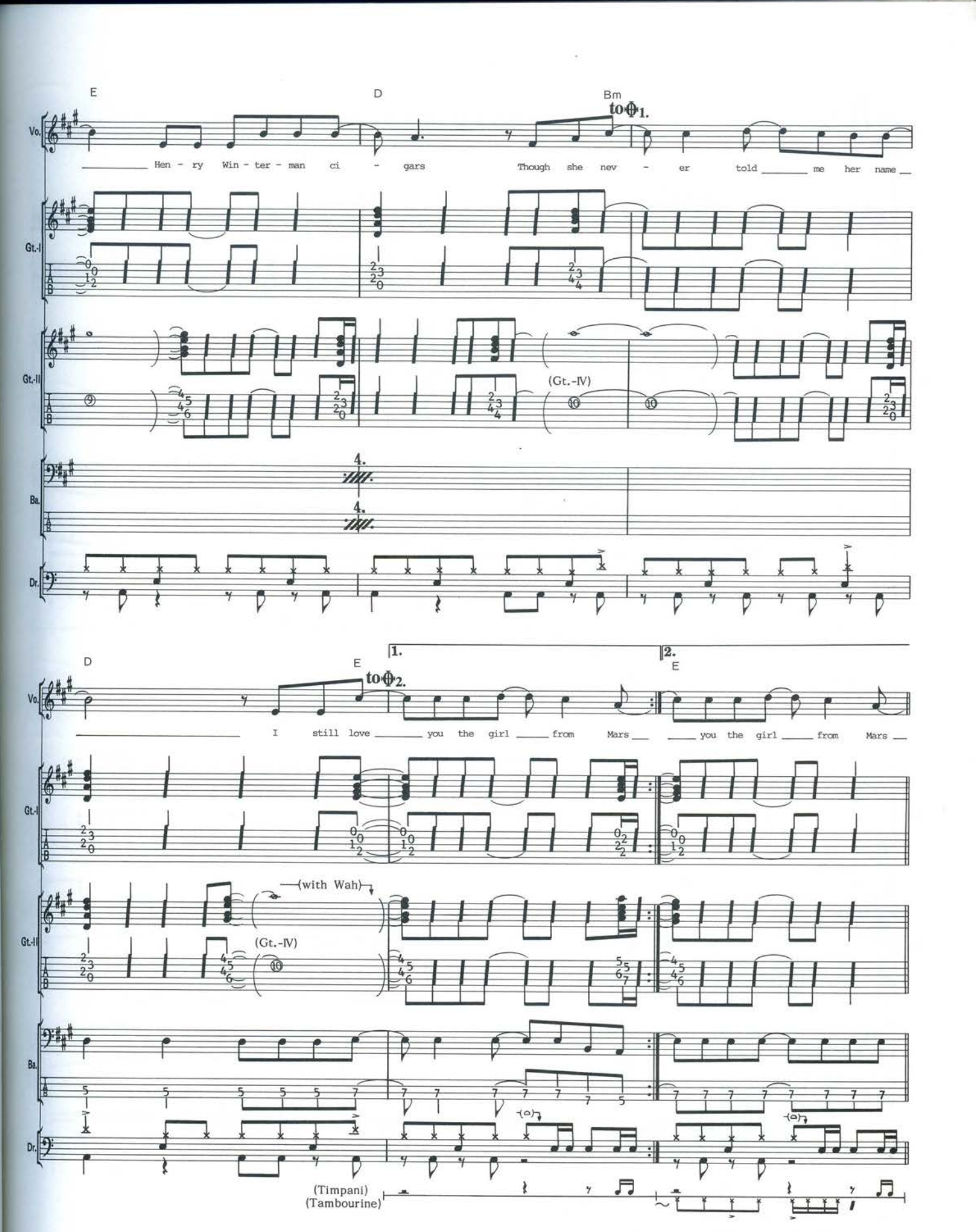
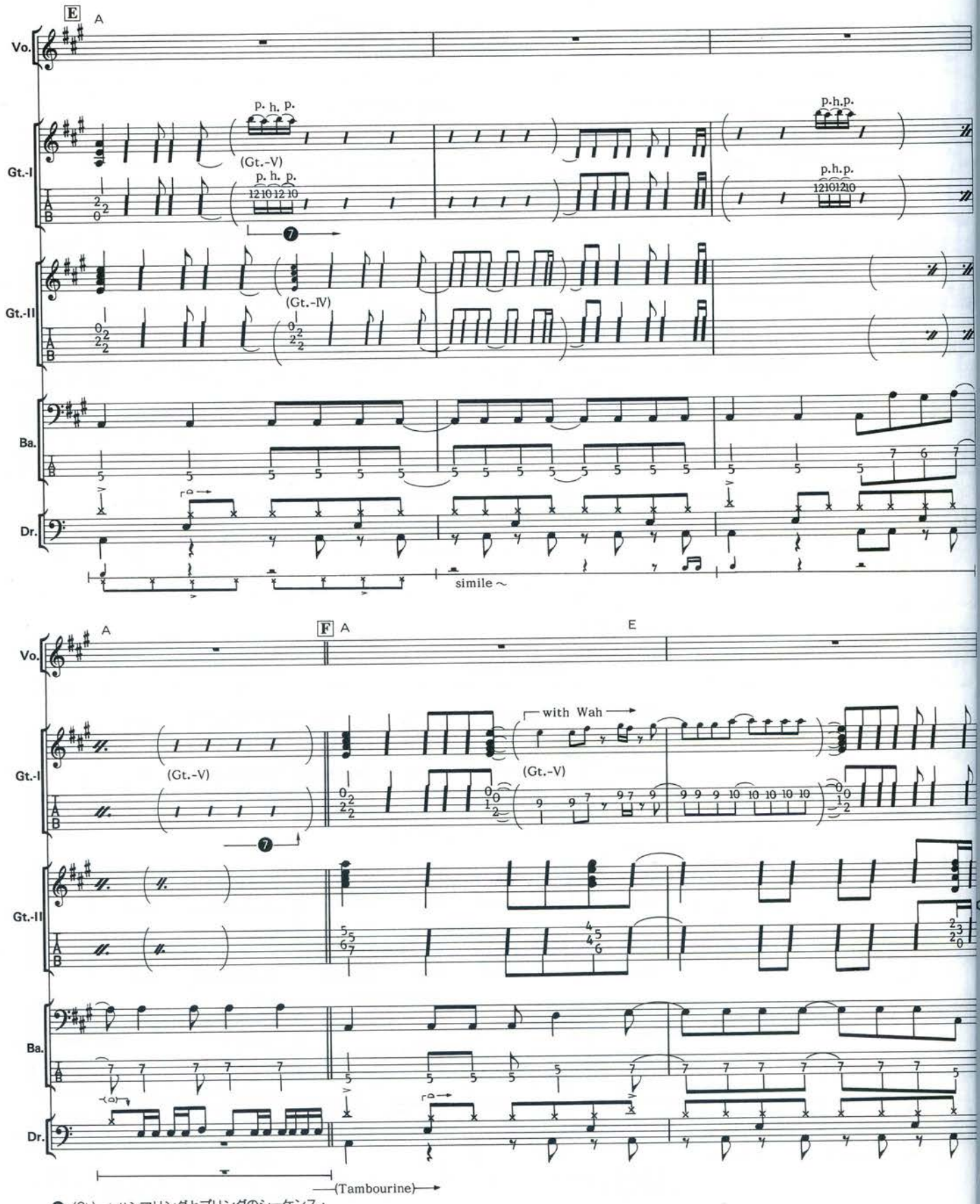
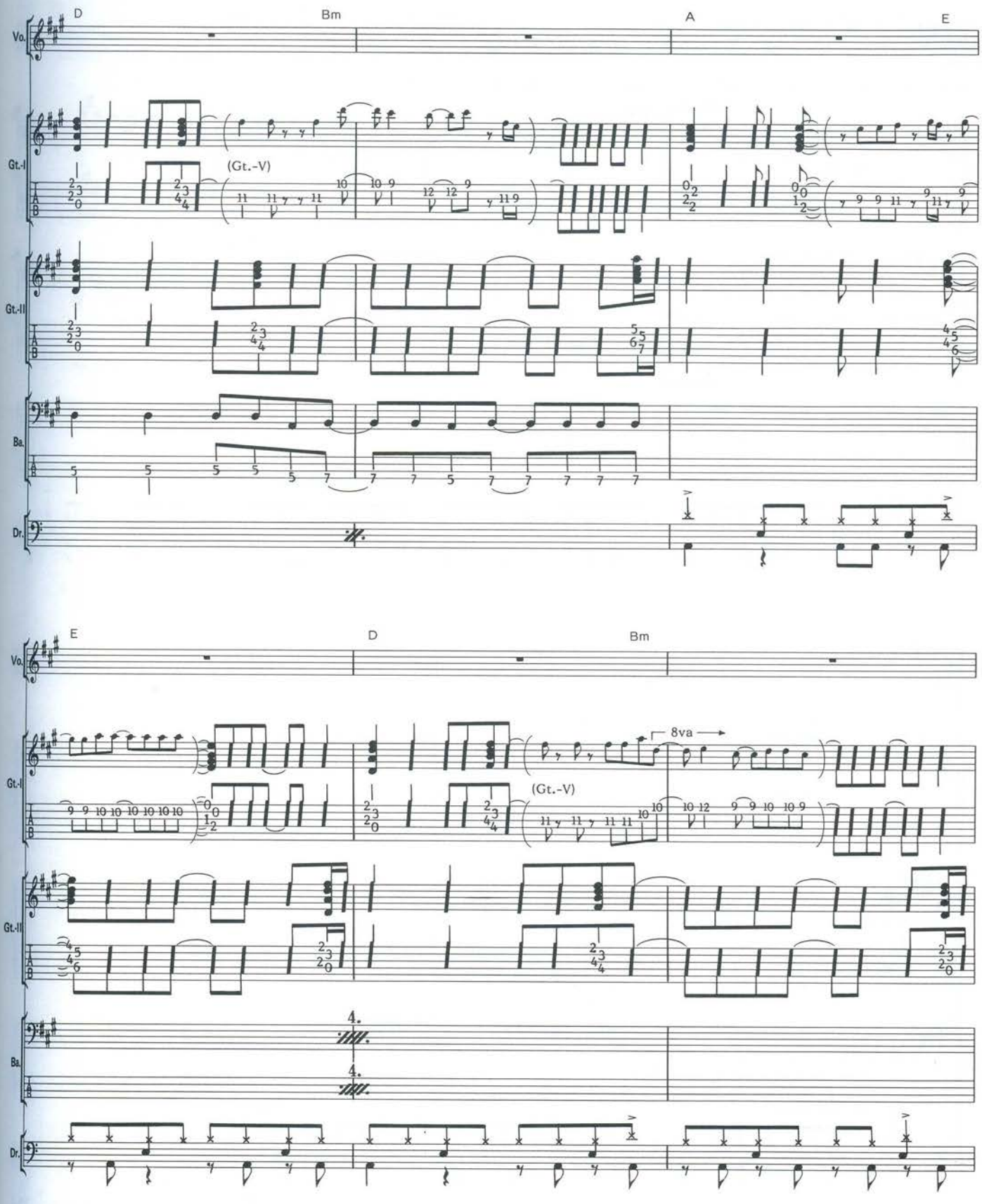
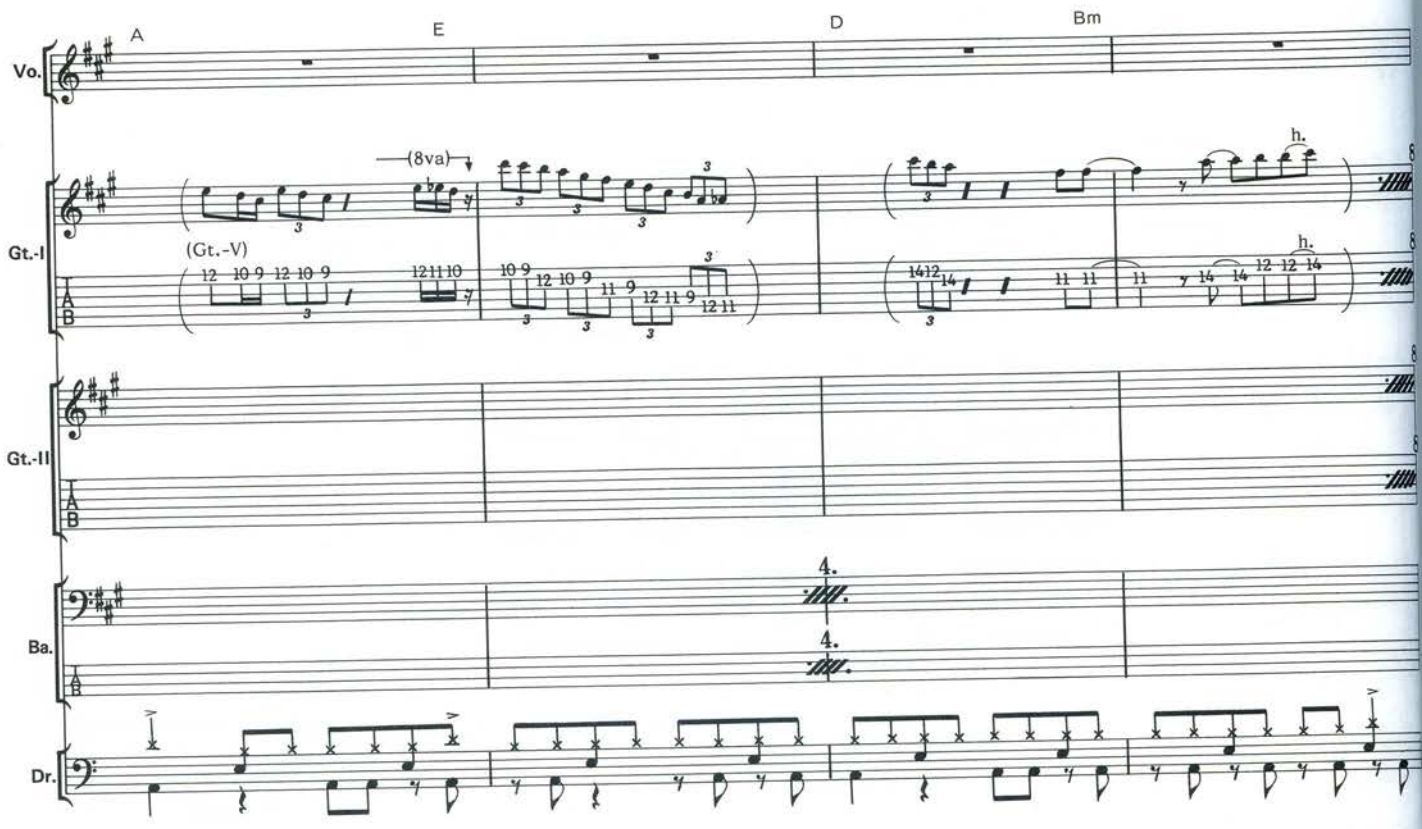
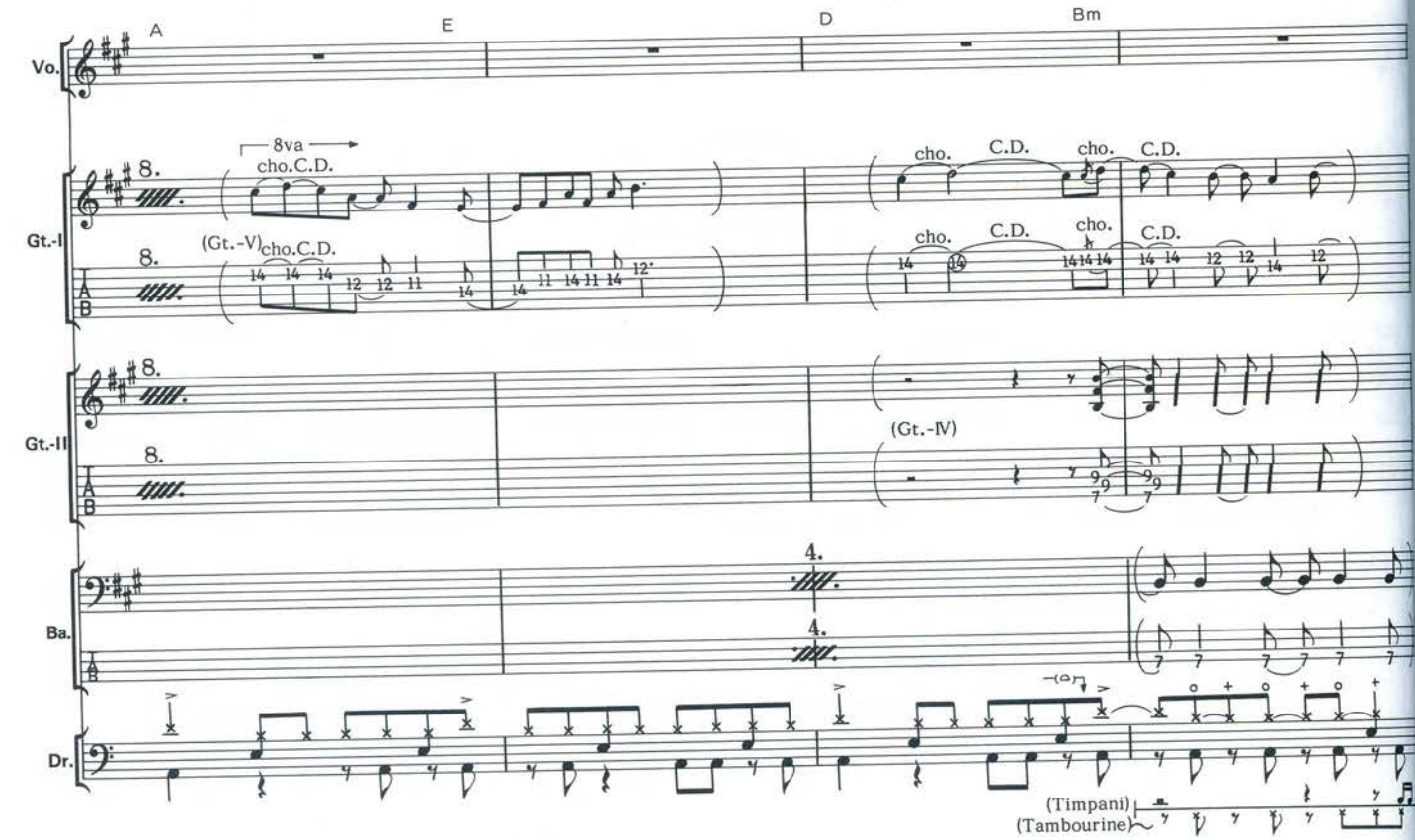
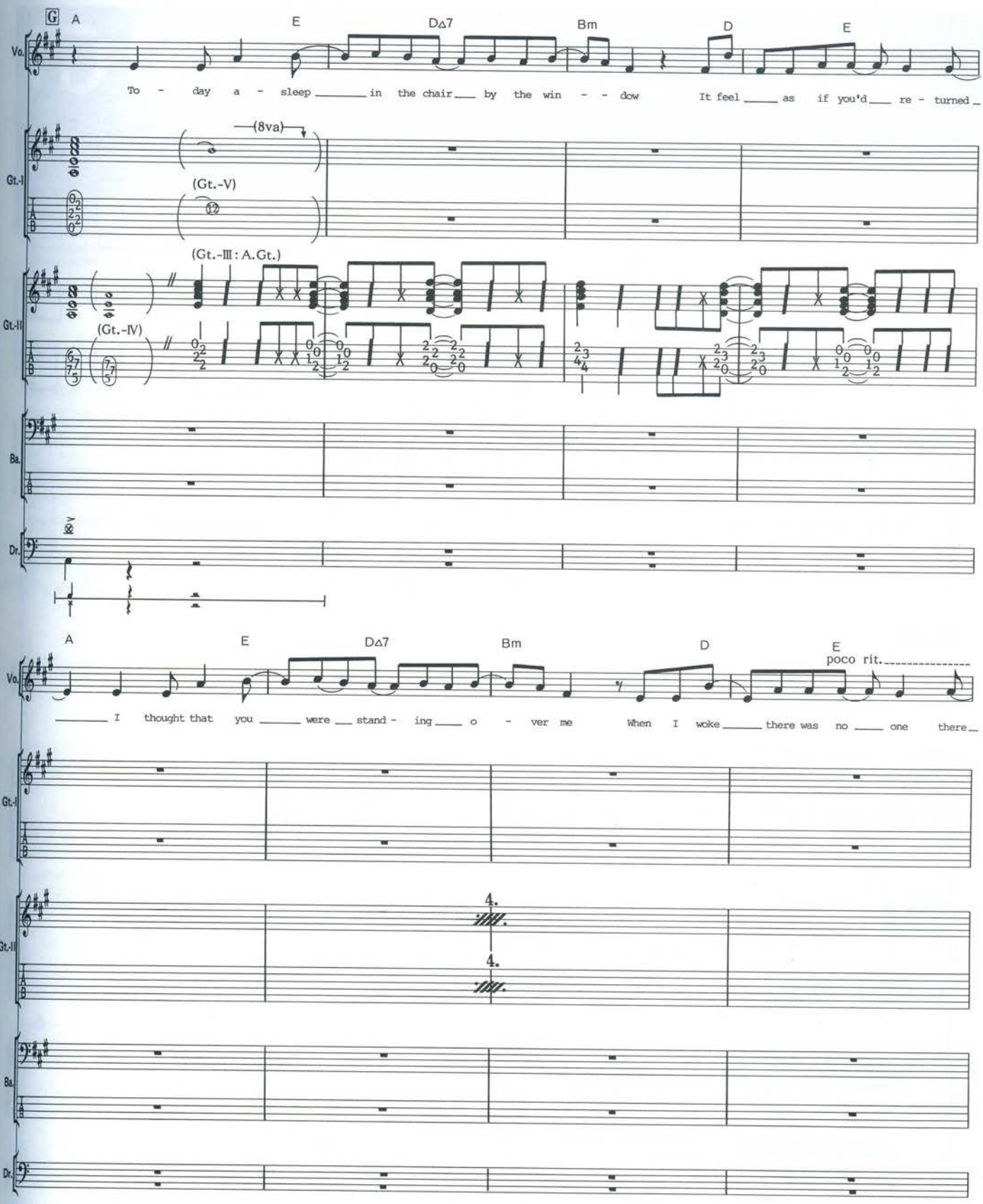
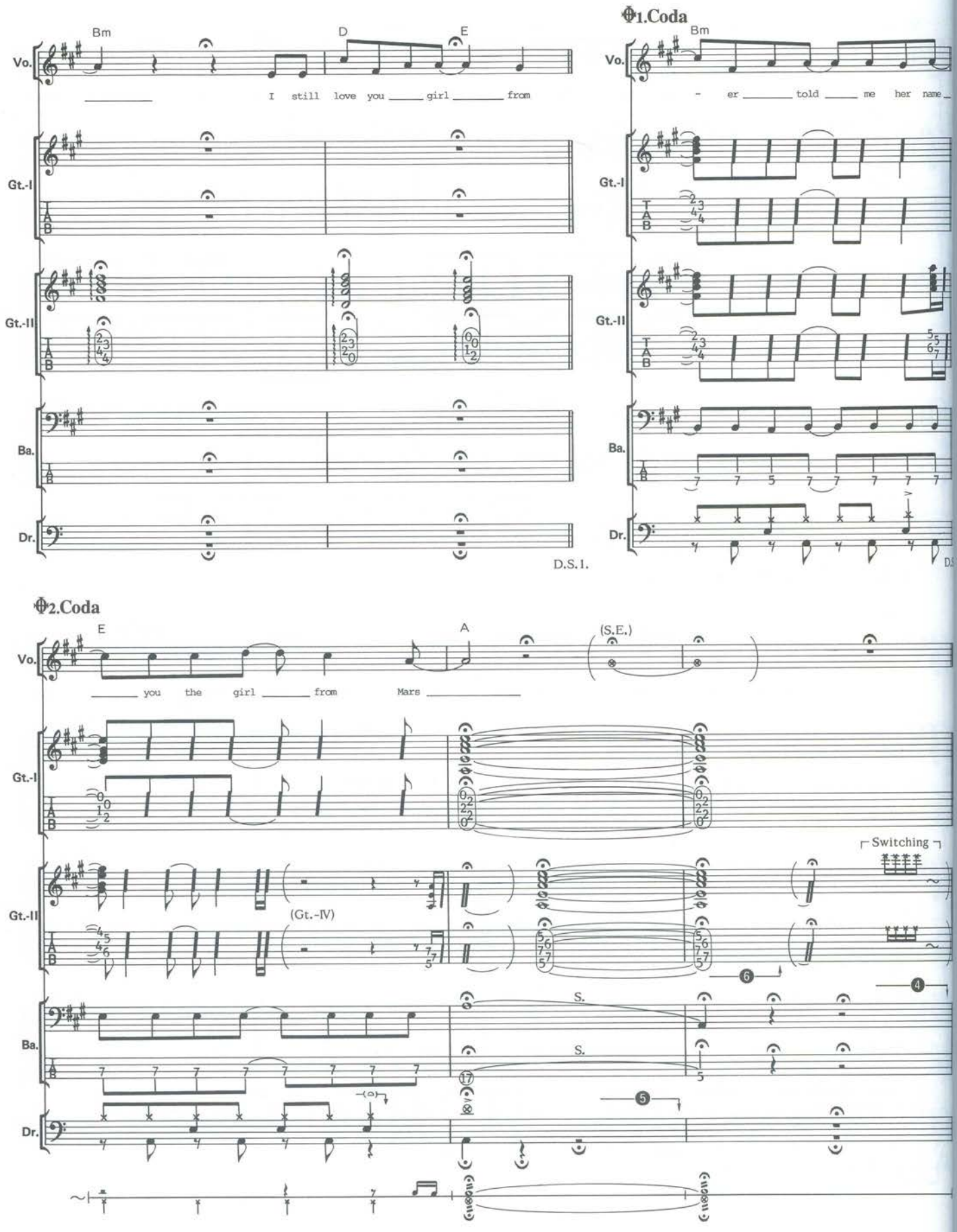
❹ (Ba.) ：ラインがシンプルなので、すべてダウン・ピッキングで押し通してみよう。



❺ (Dr.) ：キック音がやや聴こえにくく、ベース音と重複している部分も多いが、パターン化されていないので、フィーリングでキックしていけば不自然には聴こえないはずだ。

❻ (Gt.) ：ここから明るく広がりのあるコード・バッキングがオーバーダビングされているが、リズム・パターンが同じなので省略してある。

Bm D E A E
Vo.
my face Re- minds me of some - thing else Some - thing that in
with me I can see it in your eyes Strange lights shim -
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
E D Bm D E
Vo.
my memo - ry has been dis- placed Sud - den - ly all comes back
- mer - ing o - ver the sea to - night And it al - most blows my mind
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.


𝄋1,2. (D.S.1.time ; a tempo)
Bm
D
E
D
A
E
Vo.
And as I look to the stars
I re- mem - ber the time I knew a girl from Mars
(3x) Mars
(4x)
Gt.-I
Gt.-II
with Wah
(Gt.-Ⅳ)
(Pf)
Kb.
1x only
Ba.
Dr.
simile ~
D
Bm
A
E
Vo.
I don't know if you knew that
Oh We'd stay up late playing cards
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-Ⅳ)
Ba.
Dr.


E
D
Bm
to 1.
Vo.
Hen - ry Win - ter - man ci - gars Though she nev - er told me her name
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-IV)
Ba.
4.
4.
Dr.
D
E
to 2.
1.
2.
E
I still love you the girl from Mars you the girl from Mars
(with Wah)
(Gt.-IV)
(Timpani)
(Tambourine)

❼ (Gt.) ：ハンマリングとプリングのシーケンス・パターン。音符の記されている部分はピッキングが行なわれている箇所だ。

D
Bm
A
E
Vo.
Gt.-I
(Gt.-V)
Gt.-II
Ba.
Dr.
E
D
Bm
8va
(Gt.-V)
4.
4.

A
E
D
Bm
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
(8va)
(Gt.-V)
h.
4.

A
E
D
Bm
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
8va
cho.C.D.
(Gt.-V)
cho.
C.D.
(Gt.-Ⅳ)
(Timpani)
(Tambourine)

G A
E
D△7
Bm
D
E
Vo.
To - day a - sleep in the chair by the win - - dow It feel as if you'd re - turned
(8va)
Gt.-I
(Gt.-V)
(Gt.-Ⅲ : A.Gt.)
Gt.-II
(Gt.-Ⅳ)
Ba.
Dr.
A
E
D△7
Bm
D
E
poco rit.
I thought that you were stand - ing o - ver me When I woke there was no one there
4.
4.

Bm
D
E
Vo.
I still love you girl from
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
D.S.I.
1.Coda
Bm
Vo.
- er told me her name
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
2.Coda
E
A
(S.E.)
Vo.
you the girl from Mars
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-IV)
Switching
Ba.
S.
S.
Dr.

I'D GIVE YOU ANYTHING

アイド・ギヴ・ユー・エニシング

Words & Music by Tim Wheeler

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

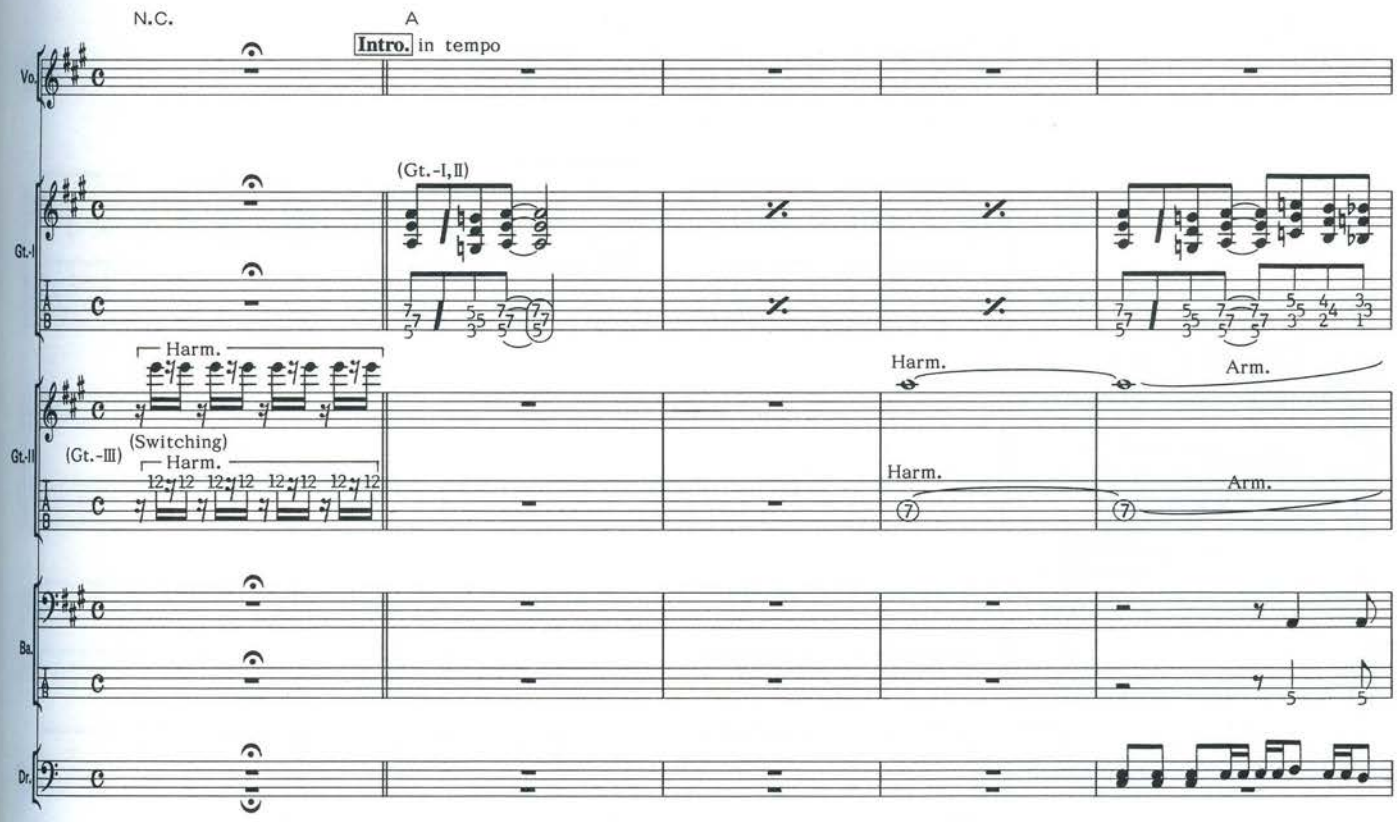
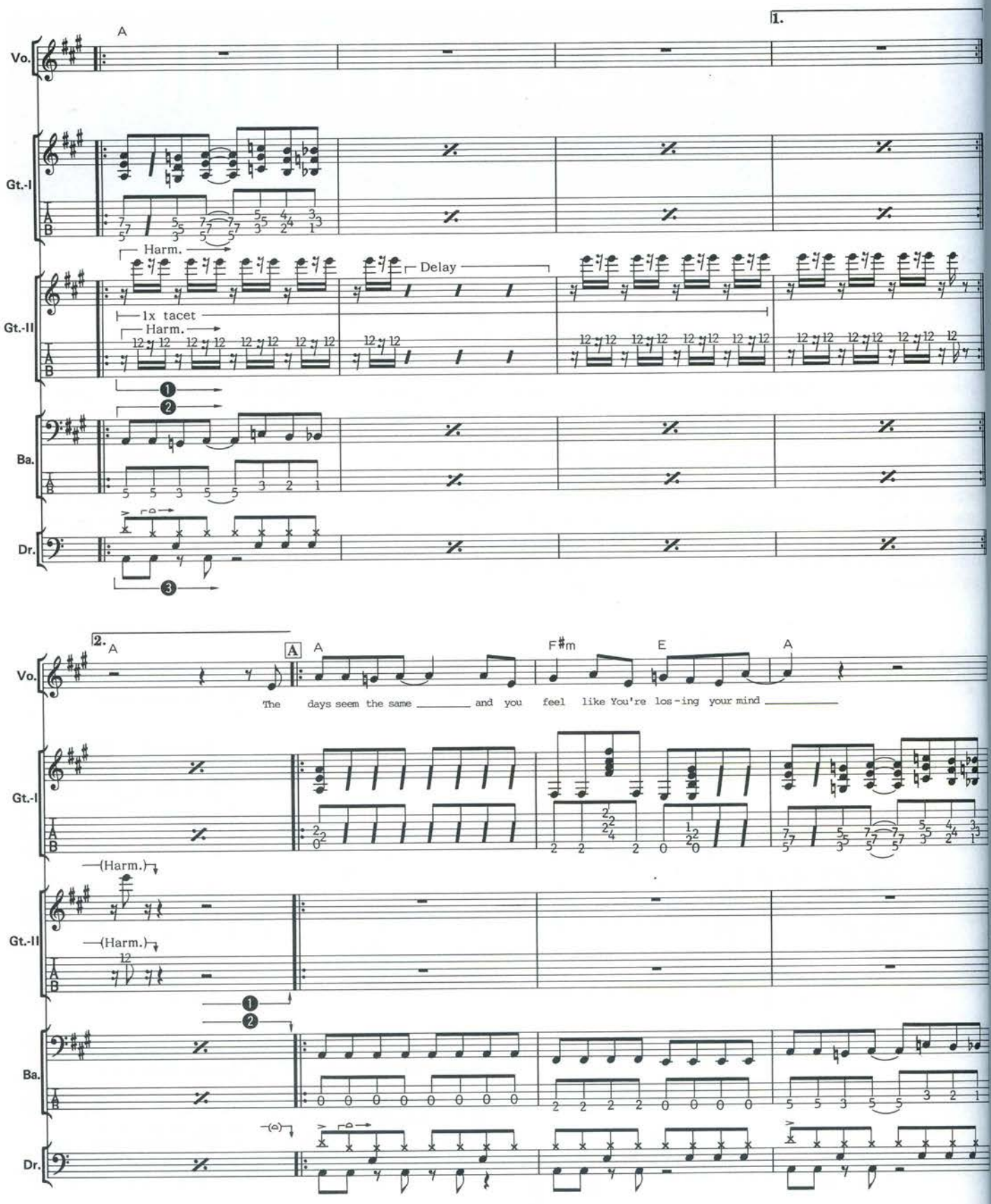
G U I T A R

シンプルかつヘヴィなノリを正確なテンポでラストまで持続させていくことがポイントだ。また、ドッシリとしたノリをどのようにキープするかがテーマになる。中盤から後半にかけてのギター・ソロは、2本のギターが絡んでいるうえに、フリー(既成の音楽スタイルにとらわれない自由な発想)なフィーリングでプレイされているため、譜面を再現するよりも自分のスタイルで自由にトライしてほしい。

B A S S

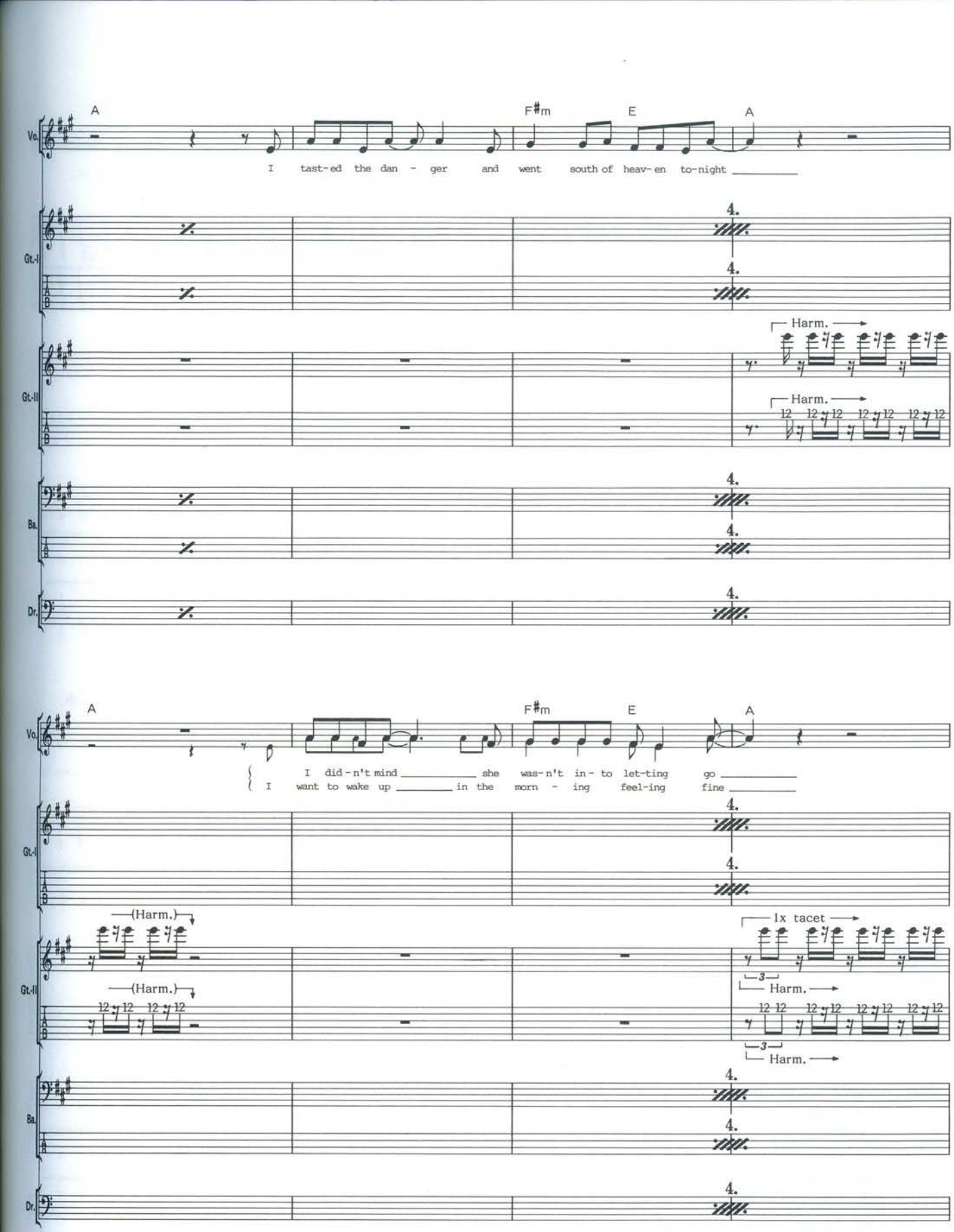
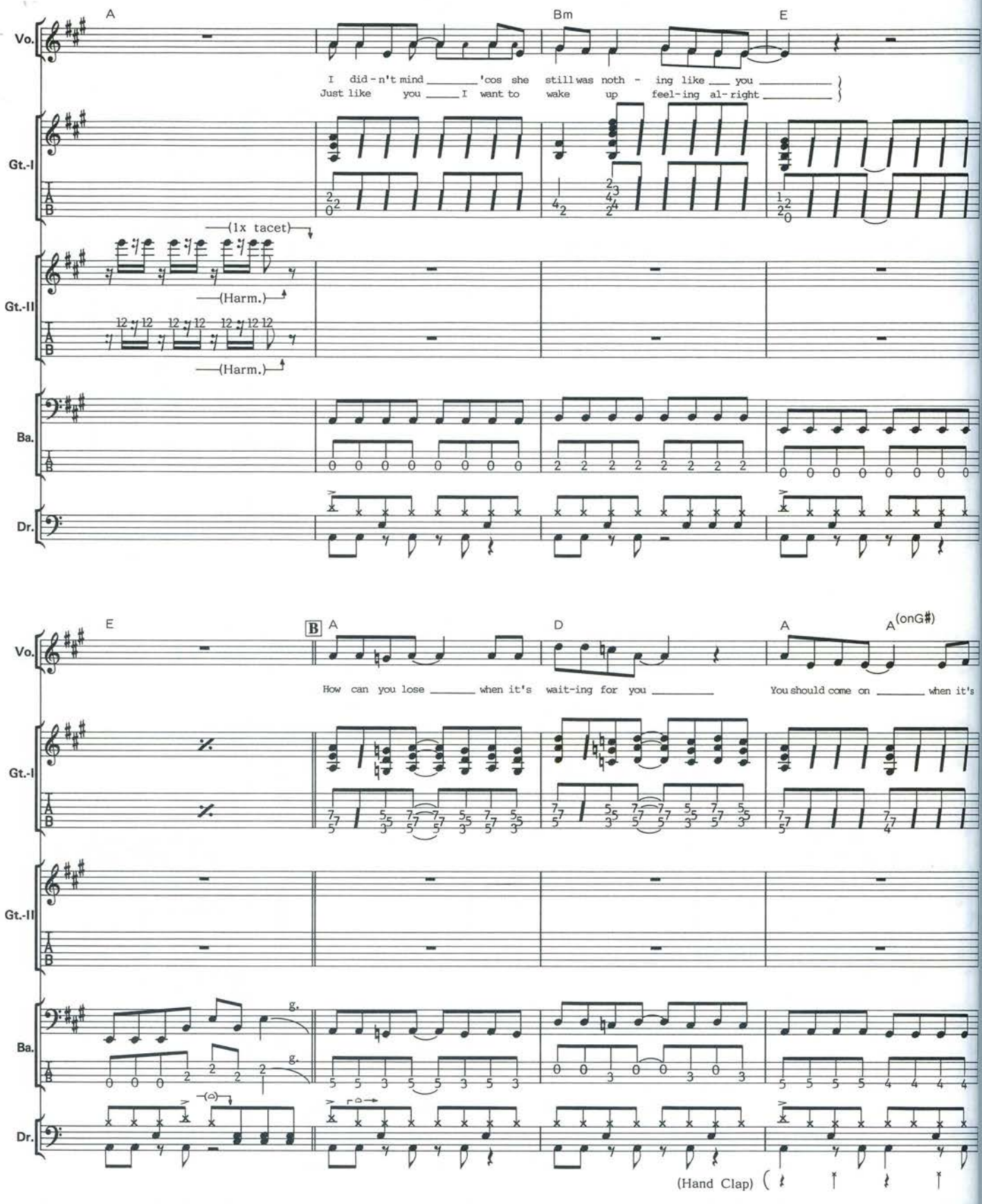
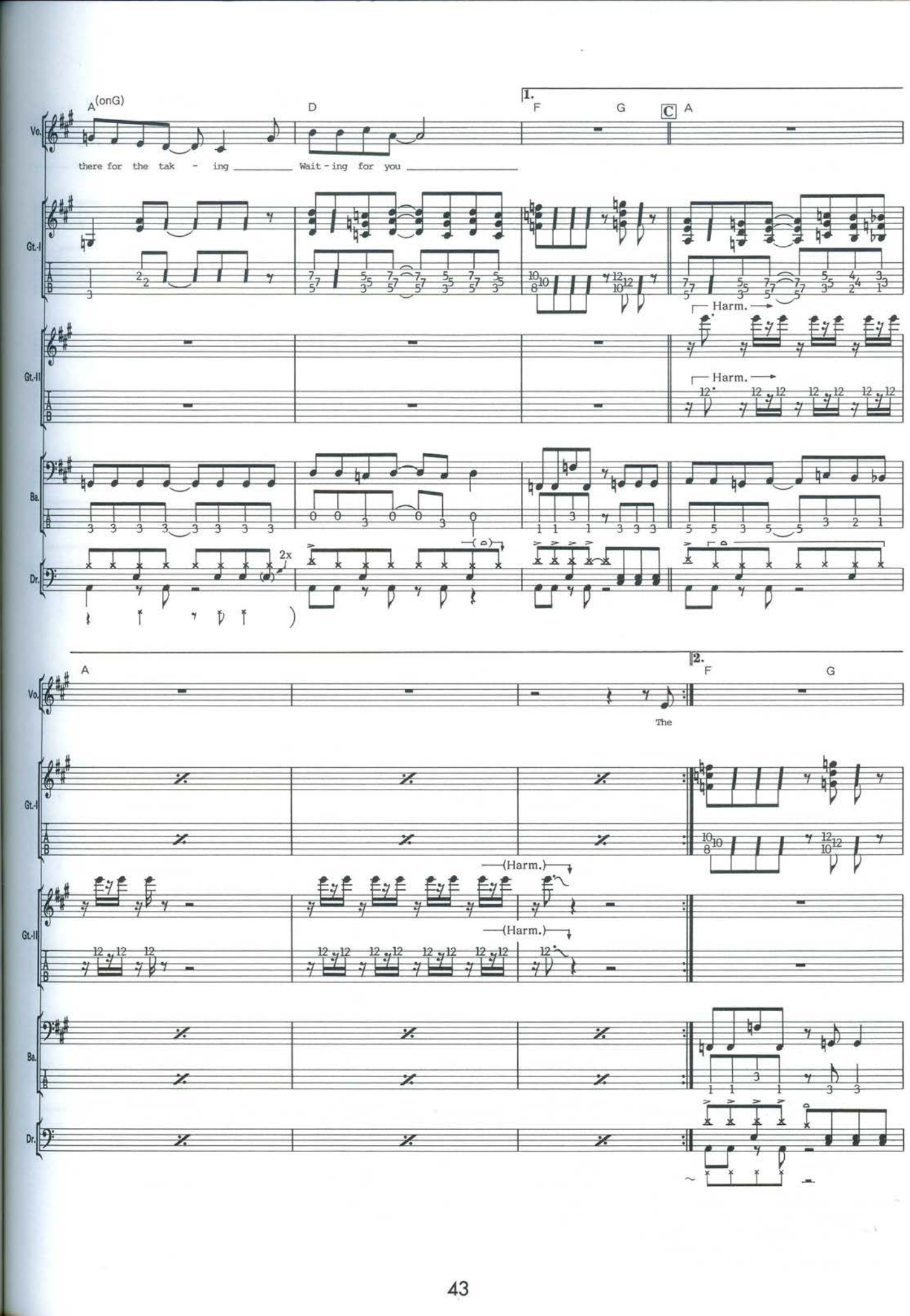
ベース・ラインがギターのコードの動きとシンクロしていて、ギター・ソロのバッキングは完全にパターン化されている。譜面を忠実に追っていくのみだが、音色のセッティングには神経を使いたい。アンプ側のボリュームが最大限に上げてあり、ギター側のボリュームでコントロールしているようだが、ボリューム上げるとトーンにやや歪みが加わりかなりワイルドな印象になる。

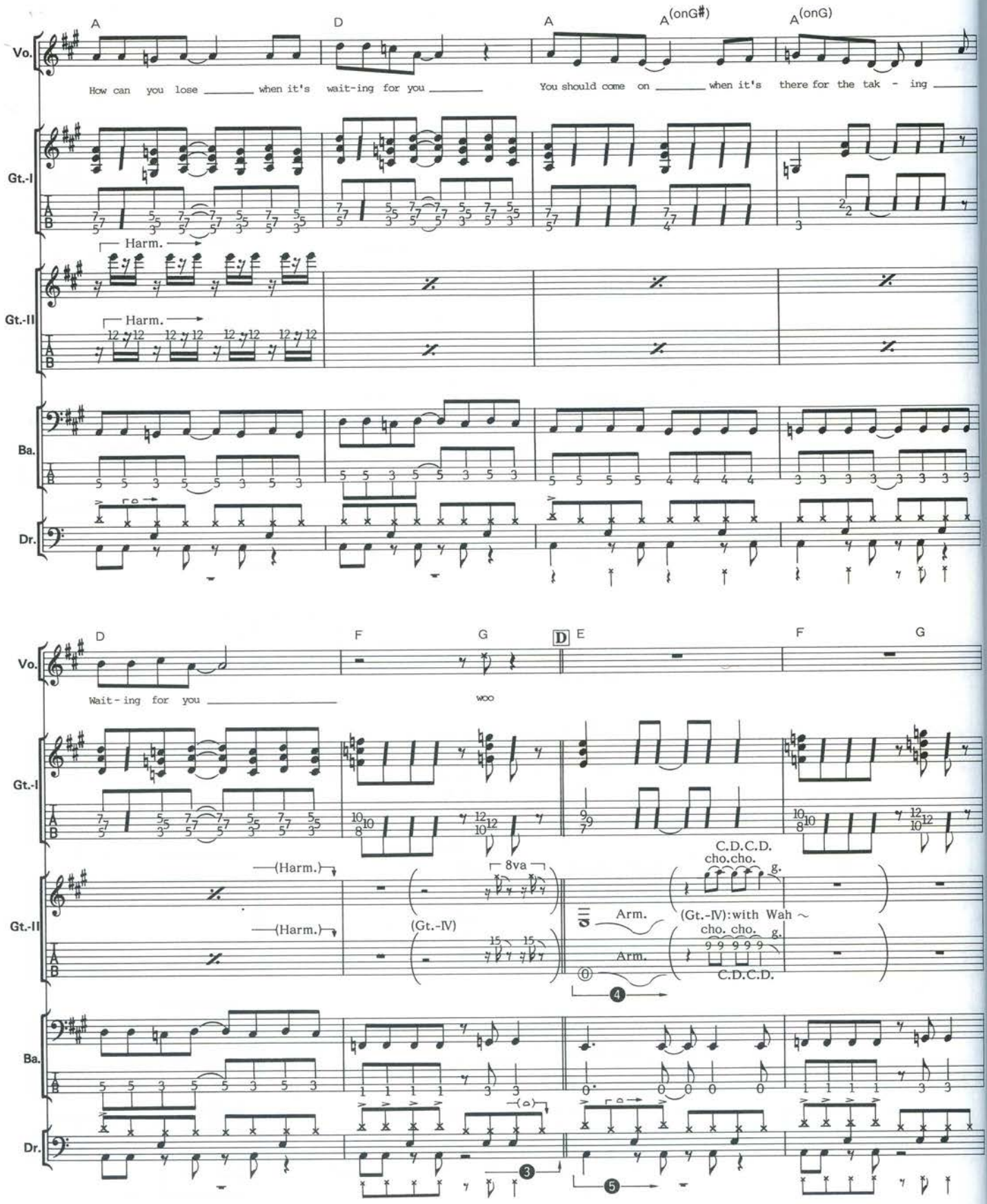
D R U M S

全編を通して決められたパターンをひたすら叩き続けていくため、自分のプレイにアキてしまう場合もある。ラストまでプレイ中のテンションを維持するためには、他のメンバーのプレイをよく聴くことが大切だ。特にギター・ソロ部分はテンポやタイムに関係なく弾かれているため、パターンを叩きながらギターに集中できる。

❶（Gt.）：曲中何カ所も登場する奏法だが、あらかじめハーモニクス音を鳴らしておき、ピックアップ・セレクターを操作するというやり方だろう（通称：スイッチング）。

❷（Ba.）：シンプルなパターンなだけに、重くヘヴィなノリになるようにプレイしよう。特に3、4拍にあるスネアの8分3つの部分はしっかり合わせたい。

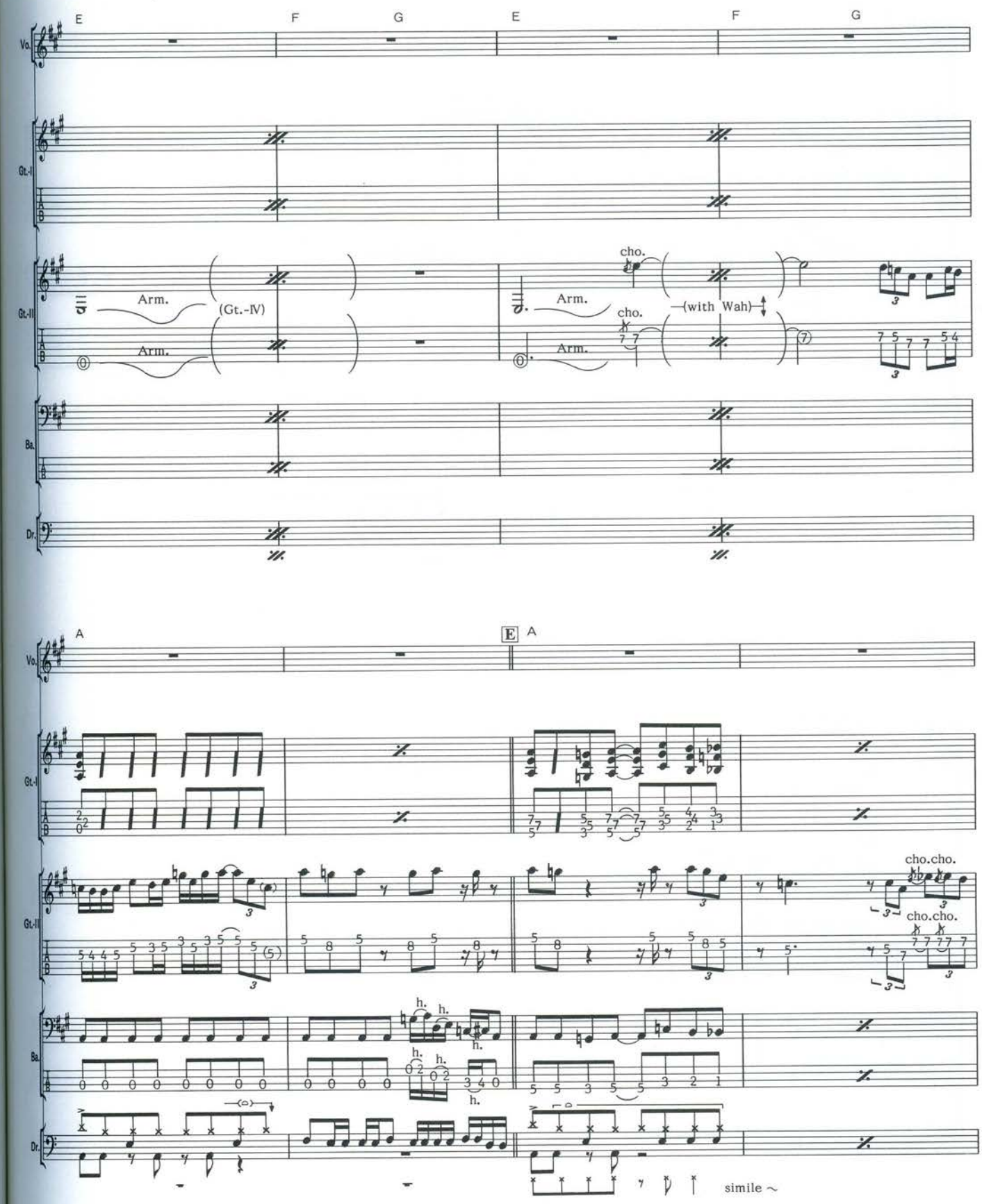
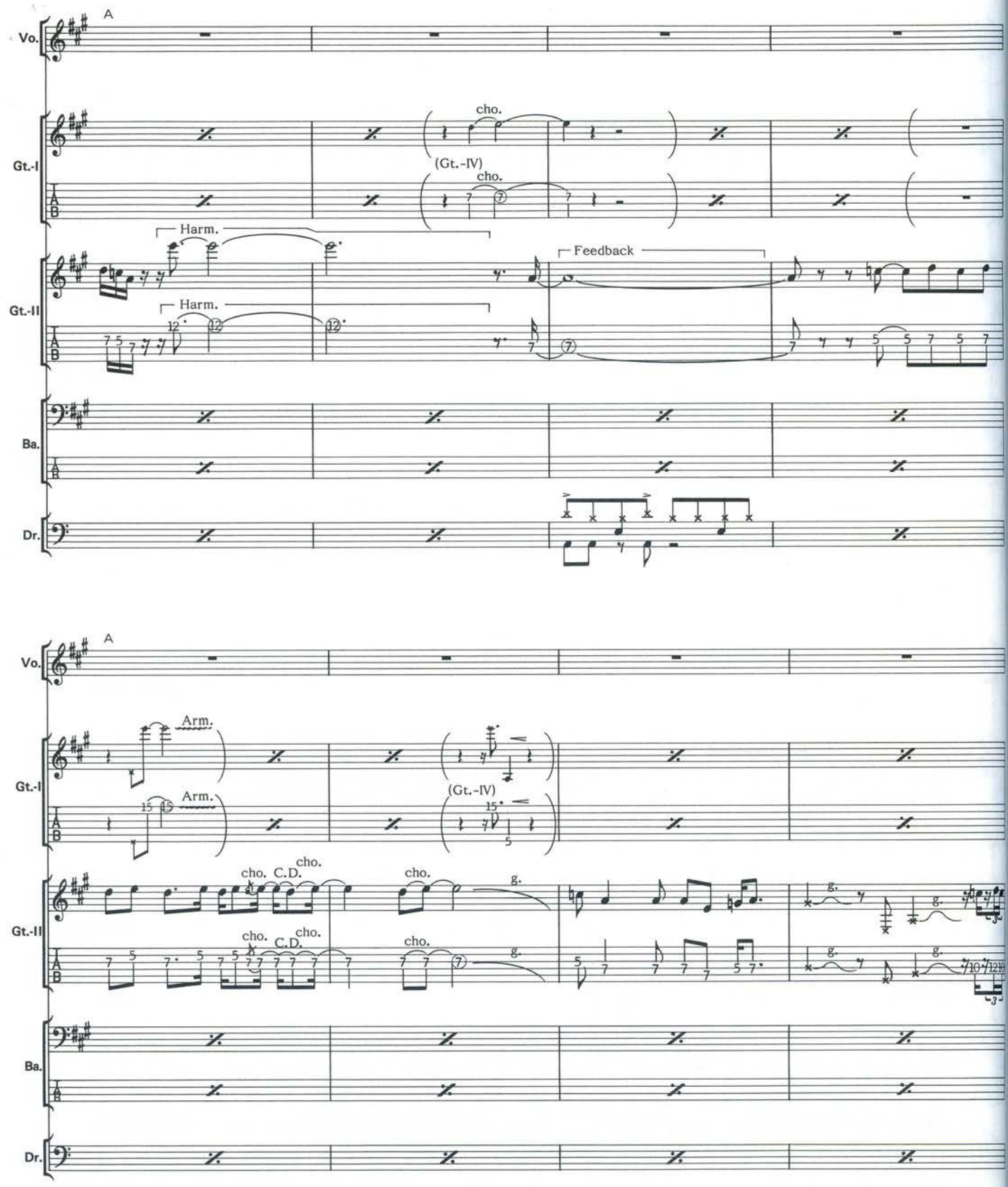
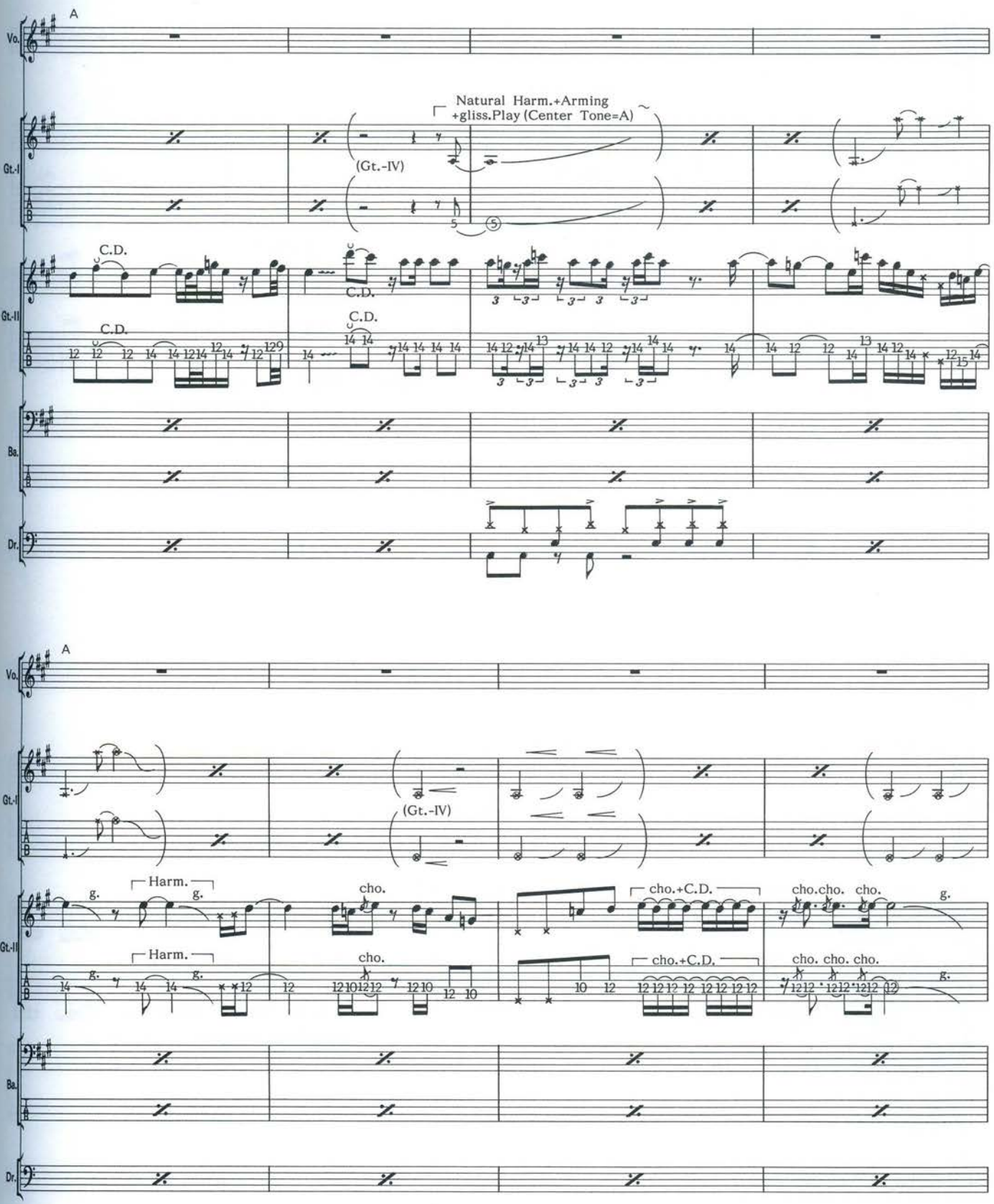
❸（Dr.）：曲中に登場するパターンは、1音1音にエネルギーを込めて叩きたい。各メンバーが同様の気持ちで出した音がサウンドのパワーに直結することを忘れずにプレイしたい。

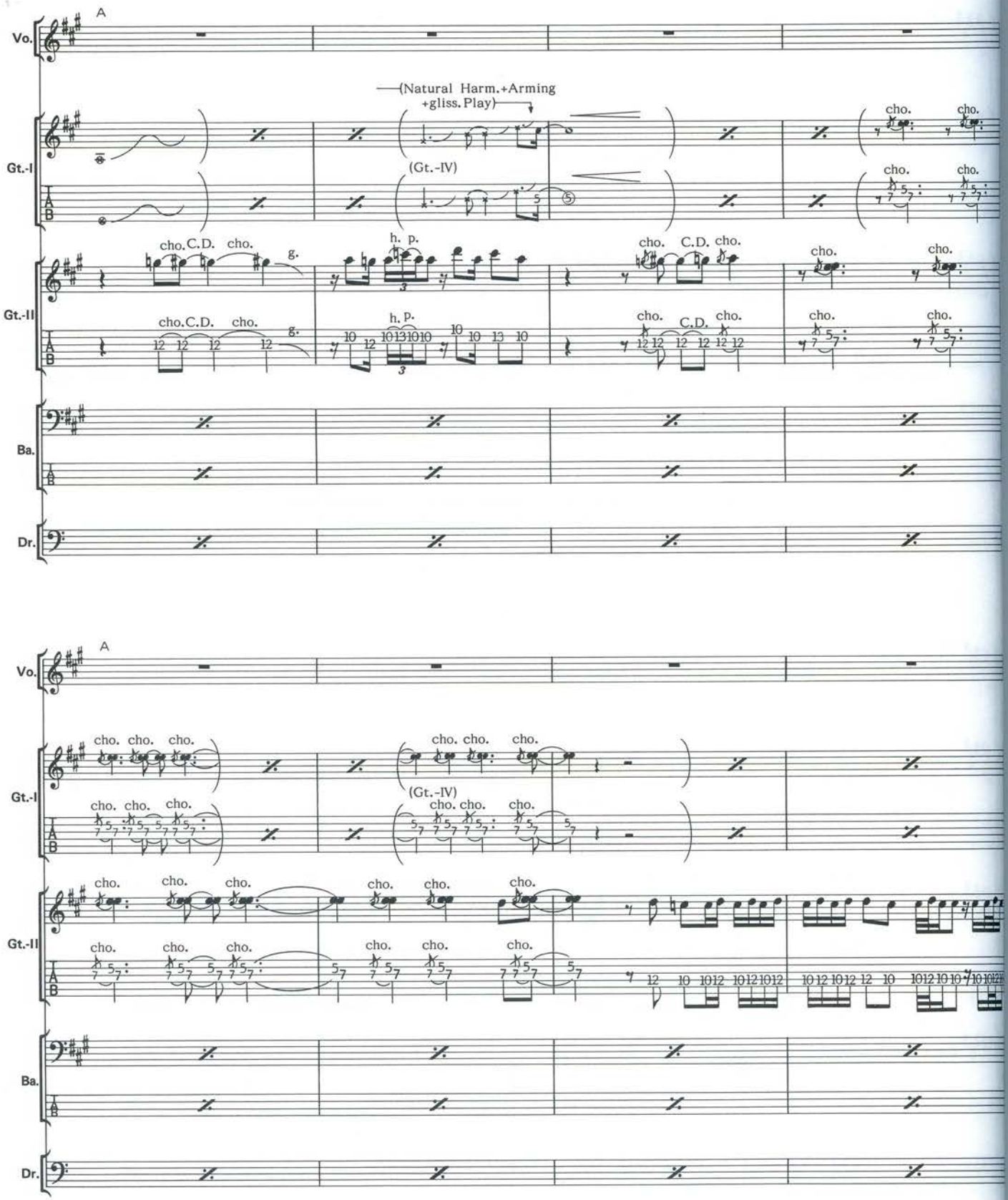
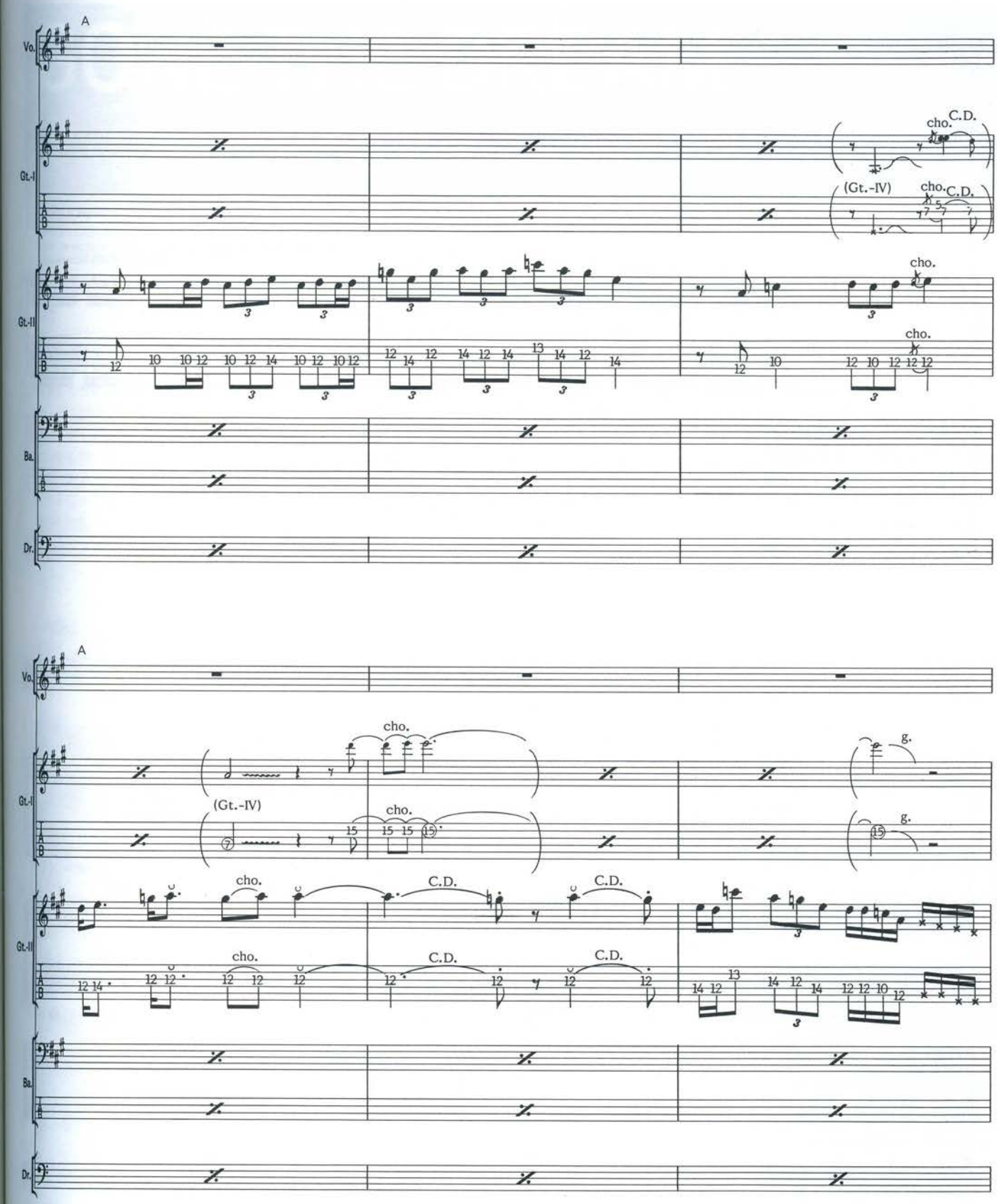
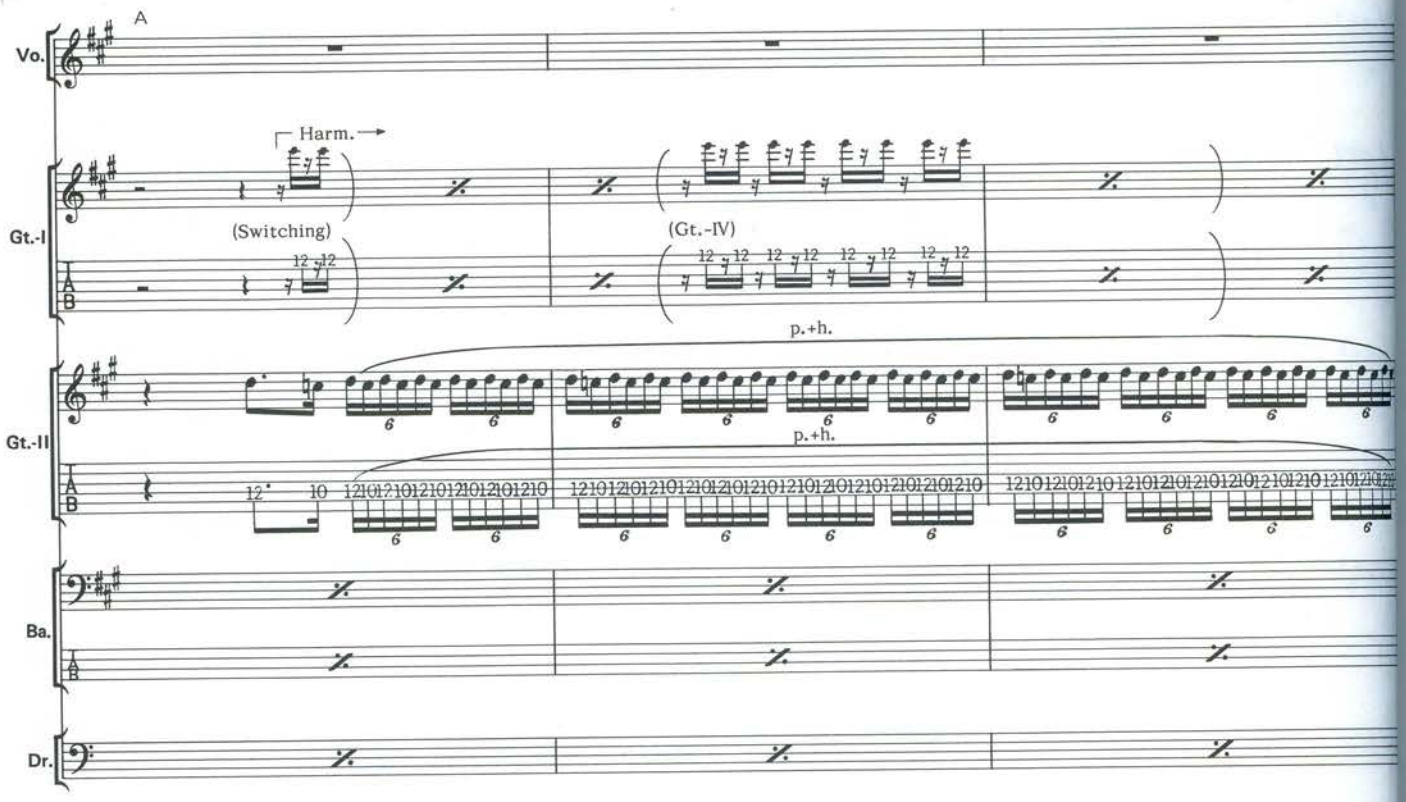
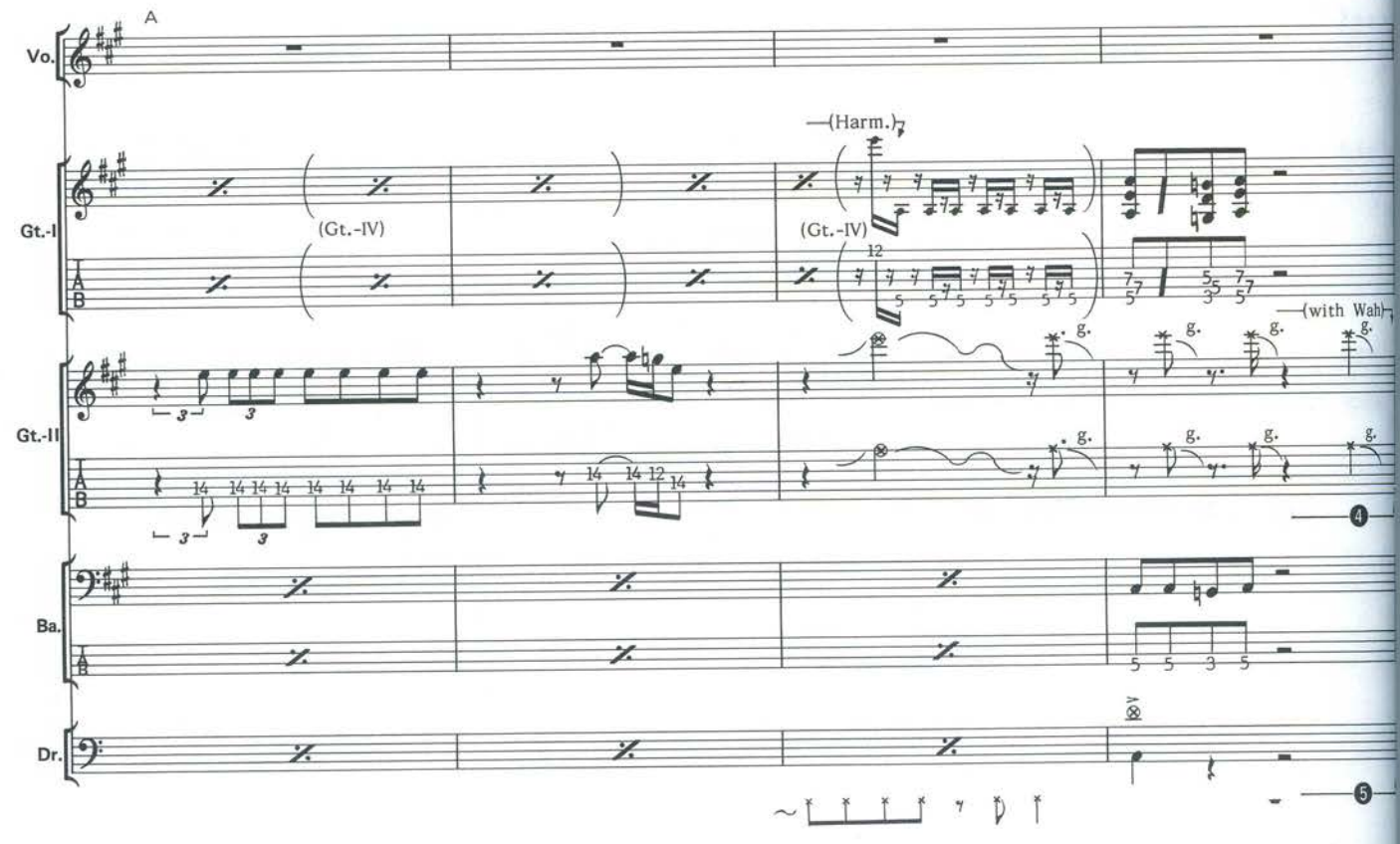

A
F#m
E
A
Vo.
I tast-ed the dan - ger and went south of heav-en to-night
Gt.-I
Gt.-II
Harm.
Ba.
Dr.
I did-n't mind she was-n't in-to let-ting go
I want to wake up in the morn - ing feel-ing fine
(Harm.)
1x tacet

A
Bm
E
Vo.
I did - n't mind 'cos she still was noth - ing like you
Just like you I want to wake up feel - ing al - right
Gt.-I
(1x tacet)
Gt.-II
(Harm.)
(Harm.)
Ba.
Dr.
E
B
A
D
A
A (onG#)
How can you lose when it's wait-ing for you
You should come on when it's
(Hand Clap)

A(onG)
D
1.
F
G
C
A
Vo.
there for the tak - ing
Wait - ing for you
Gt.-I
Gt.-II
Harm.
Harm.
Ba.
Dr.
2x
A
2.
F
G
Vo.
The
Gt.-I
Gt.-II
(Harm.)
(Harm.)
Ba.
Dr.



❹（Gt.）：2台のギター・ソロが平行しているが、これは別録りをミキシングしたものだ。コード・スケールを中心とした通常のソロ・フレーズではなく、フィーリング一発に加えエフェクターを操作しているため、譜面に書けない部分がほとんどだ。

❺（Dr.）：ギター・ソロのバッキングは、❹での気持ちをさらにエスカレートさせていきたい。


E
F
G
E
F
G
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Arm.
(Gt.-IV)
Arm.
Arm.
cho.
Arm.
cho.
(with Wah)
Arm.
A
E
A
cho.cho.
cho.cho.
h.
simile ~

A
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
cho.
(Gt.-IV)
Harm.
Feedback
Arm.
C.D.
g.

A
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Natural Harm.+Arming
+gliss.Play (Center Tone=A)
(Gt.-IV)
C.D.
A
Harm.
cho.
cho.+C.D.
cho.cho. cho.
cho. cho. cho.


A
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
(Natural Harm.+Arming
+gliss. Play)
(Gt.-IV)
cho.
C.D.
h. p.
g.

A
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
cho.
C.D.
(Gt.-IV)
A
g.

A
Vo.
Harm.
(Switching)
Gt.-I
(Gt.-IV)
p.+h.
Gt.-II
p.+h.
Ba.
Dr.

A
Vo.
(Harm.)
Gt.-I
(Gt.-IV)
(Gt.-IV)
(with Wah)
Gt.-II
Ba.
Dr.

GONE THE DREAM

ゴーン・ザ・ドリーム

Words & Music by Tim Wheeler

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

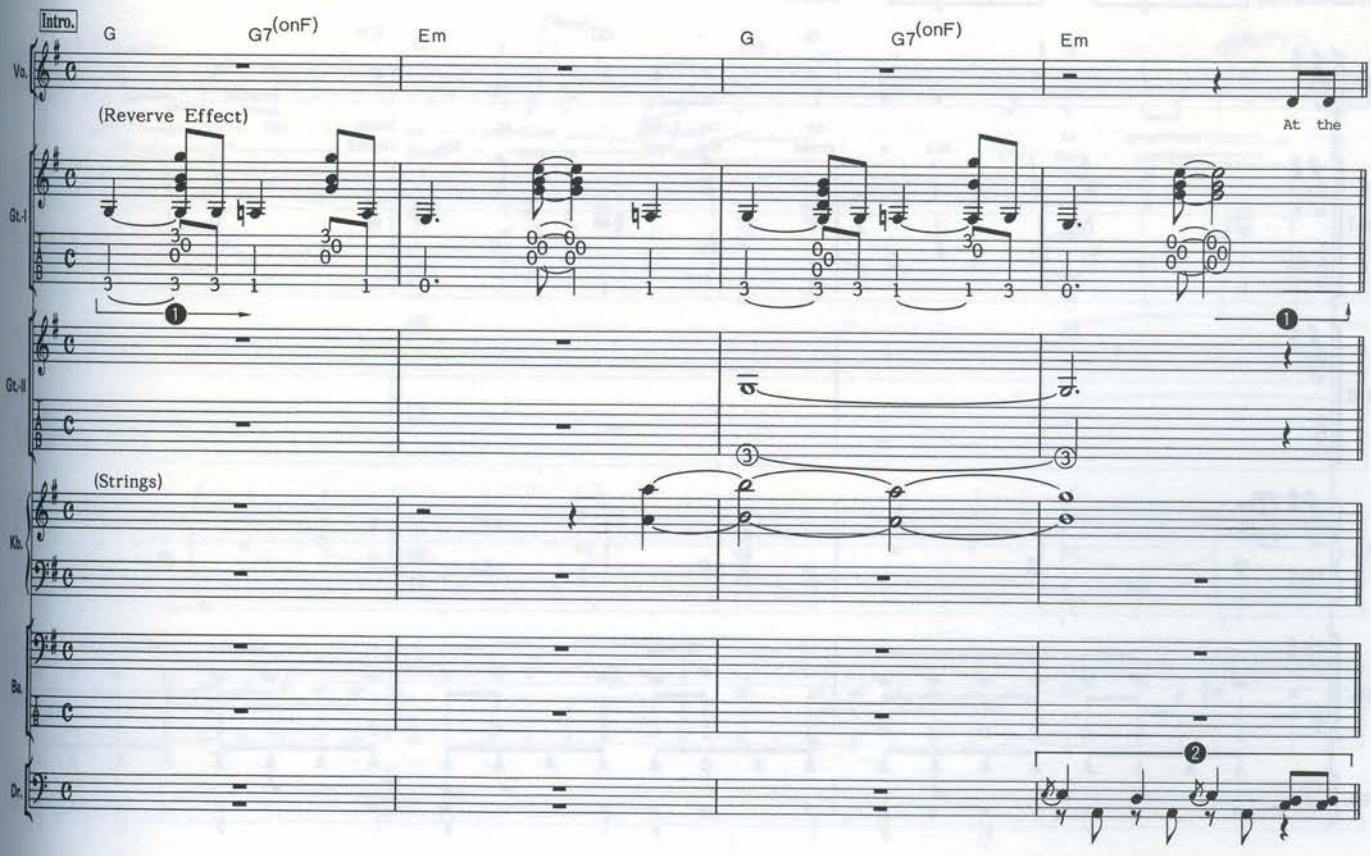
G U I T A R

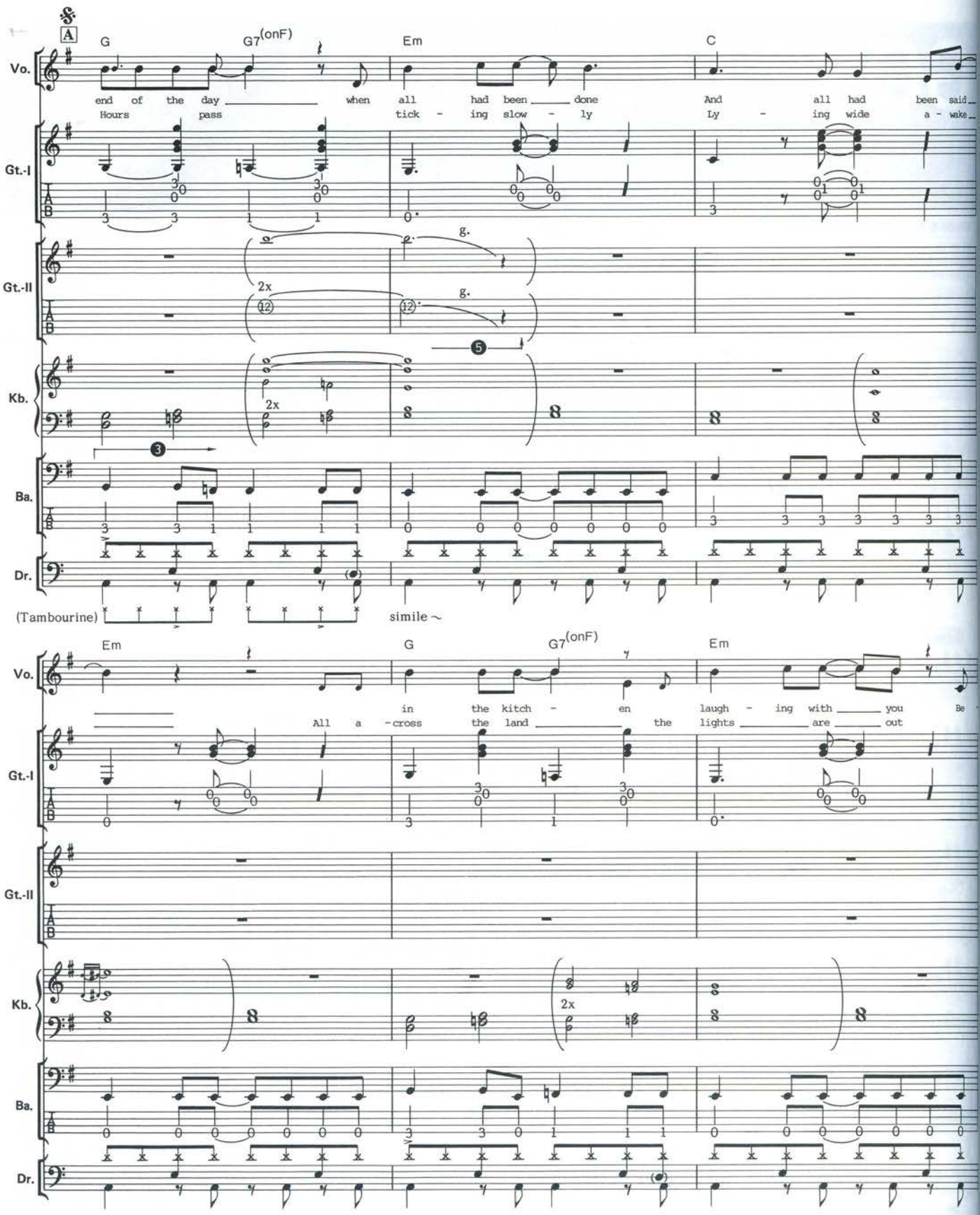
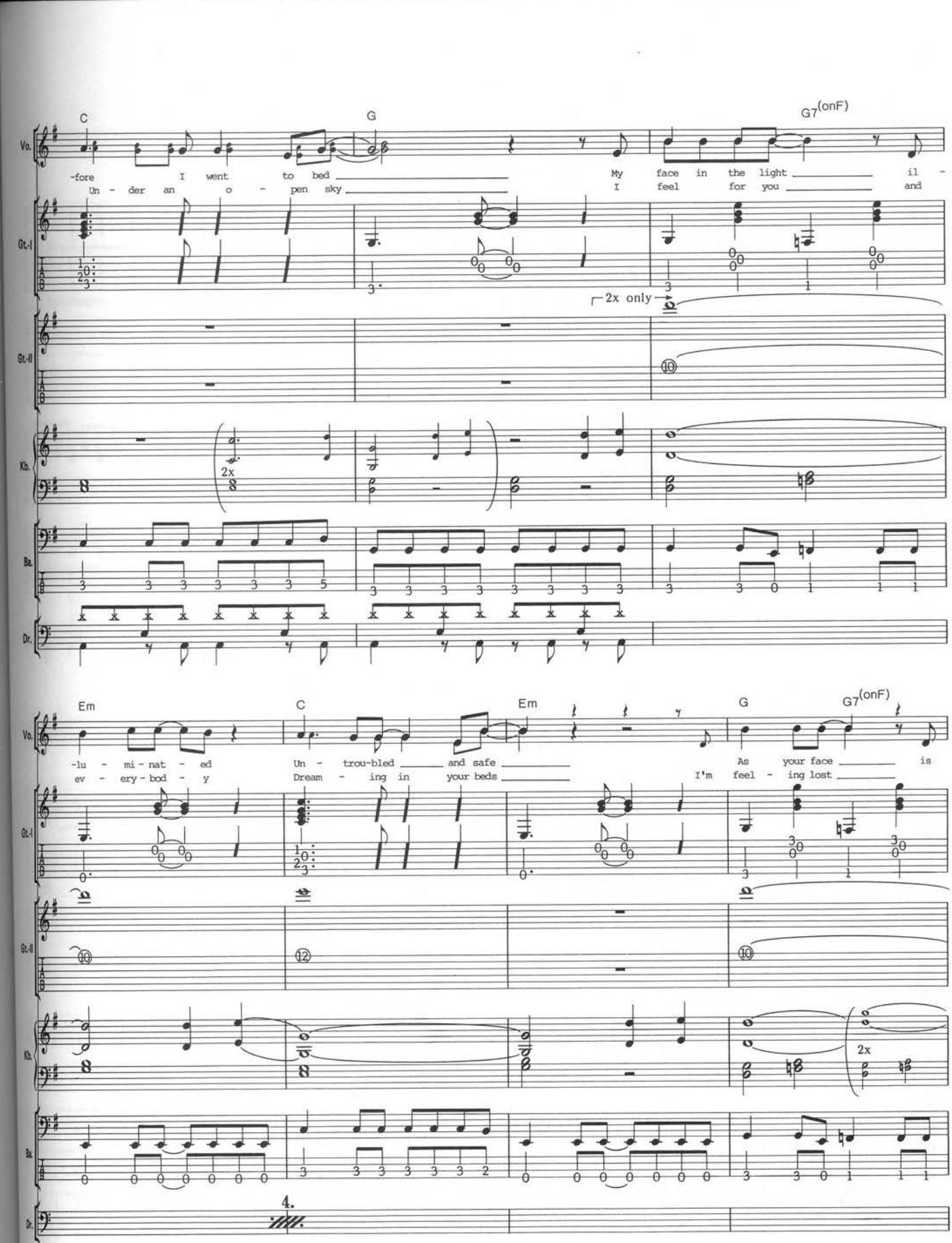
テクニック的に極端に難しい部分はないが、それだけに全体的なノリに集中したい。ギターのバッキングはロー・ポジションを多用しているので、アコースティック・ギターを弾くように、やや大きめのストロークでプレイするとゆったりと曲に乗れる。

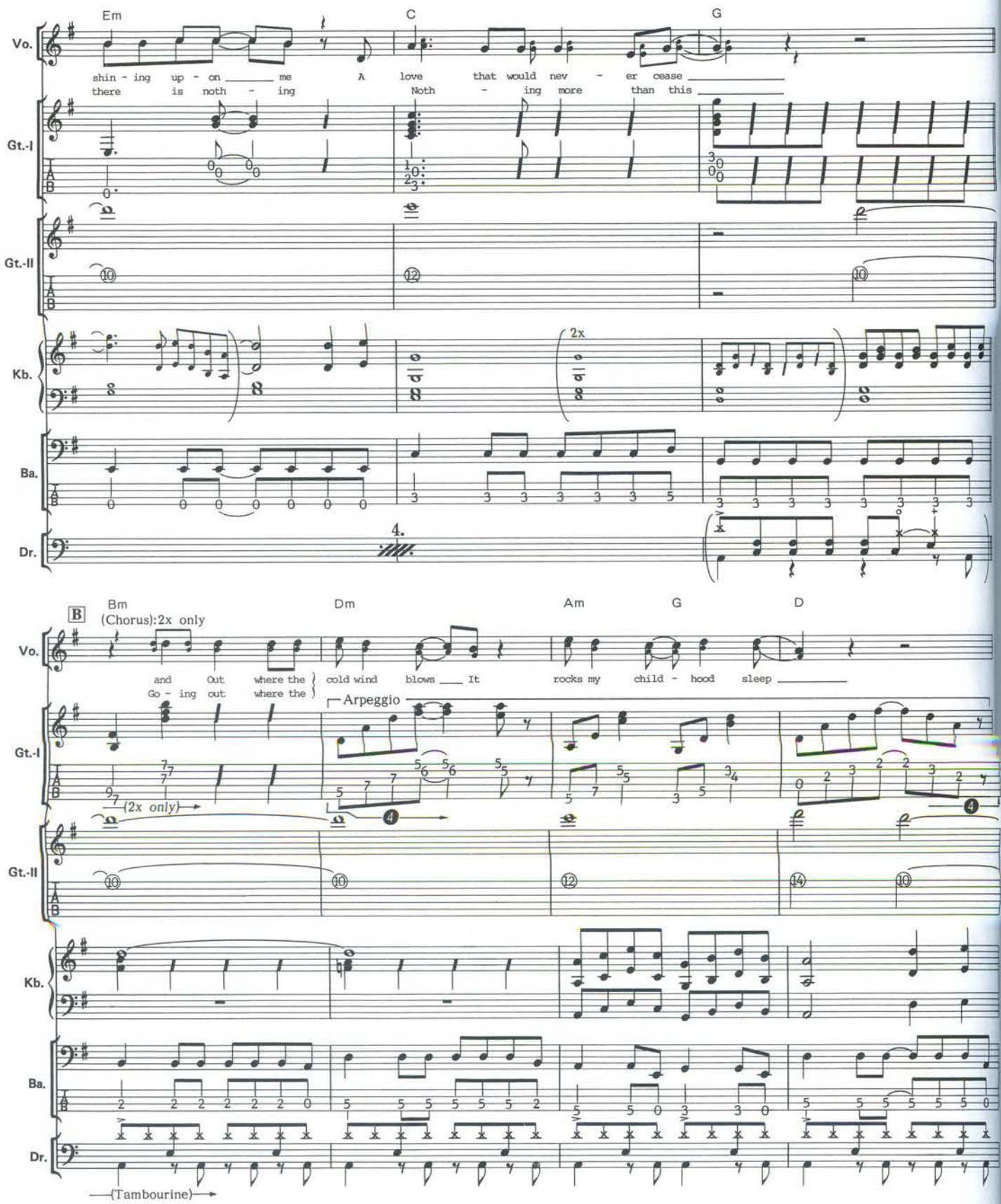
B A S S

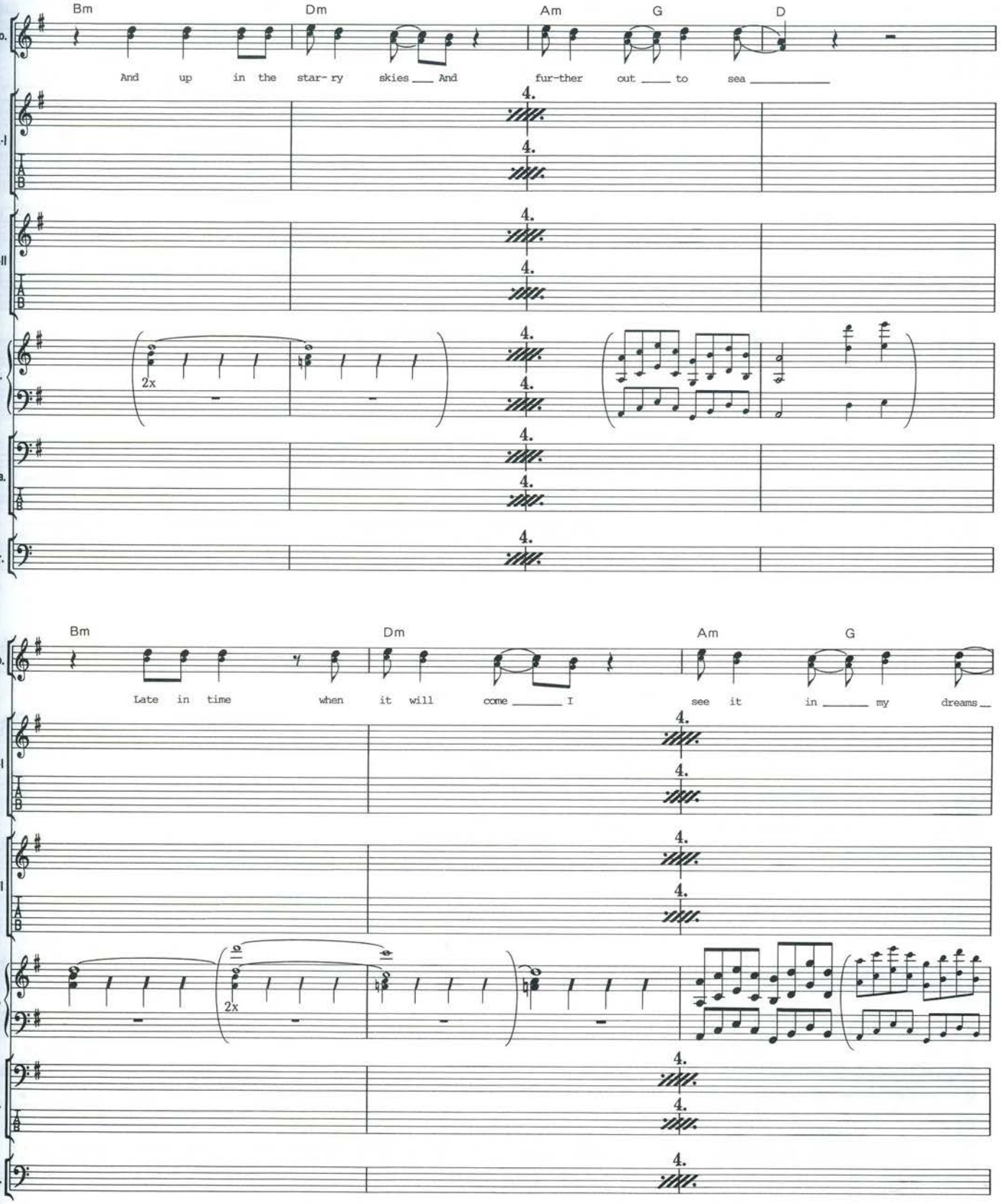
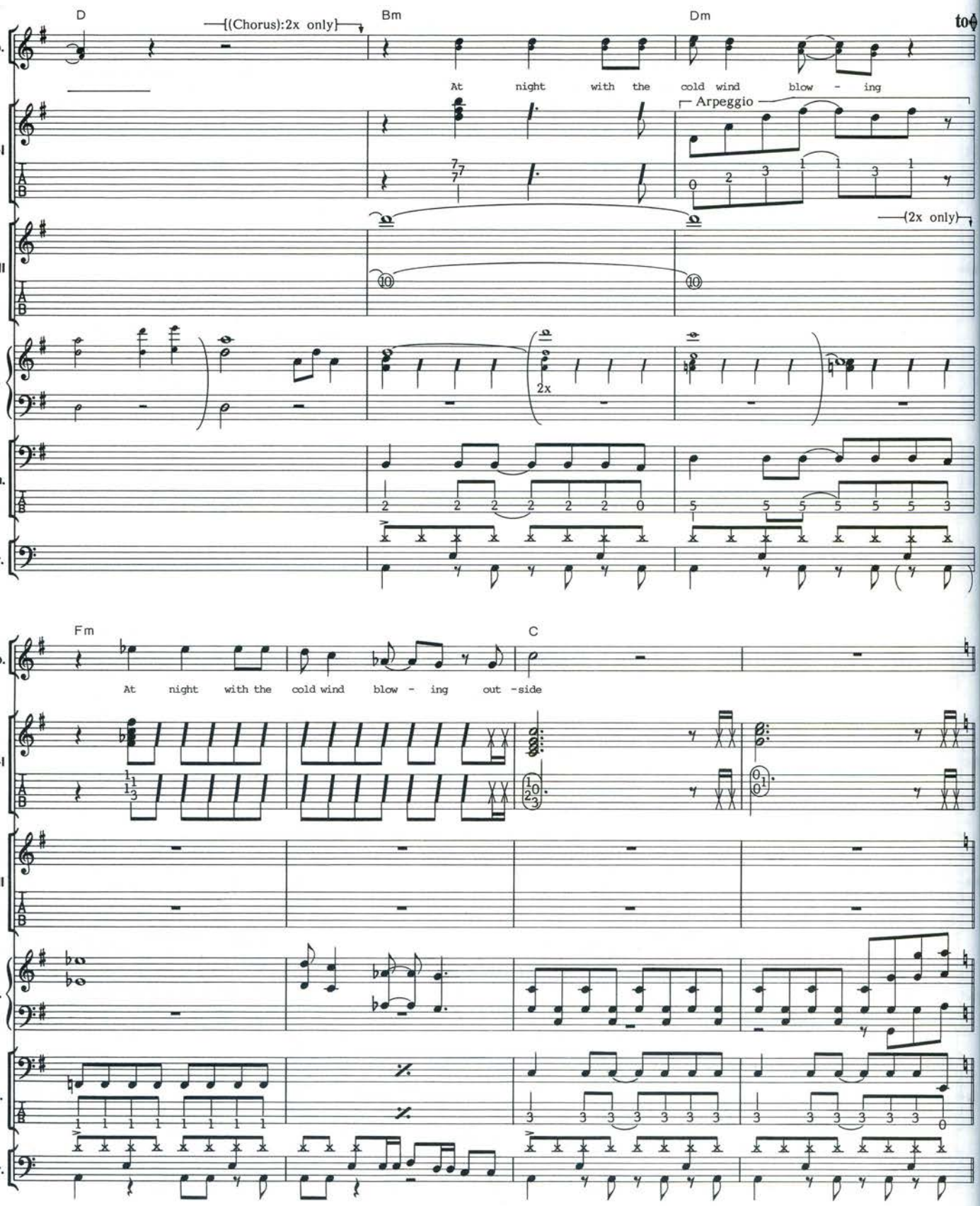
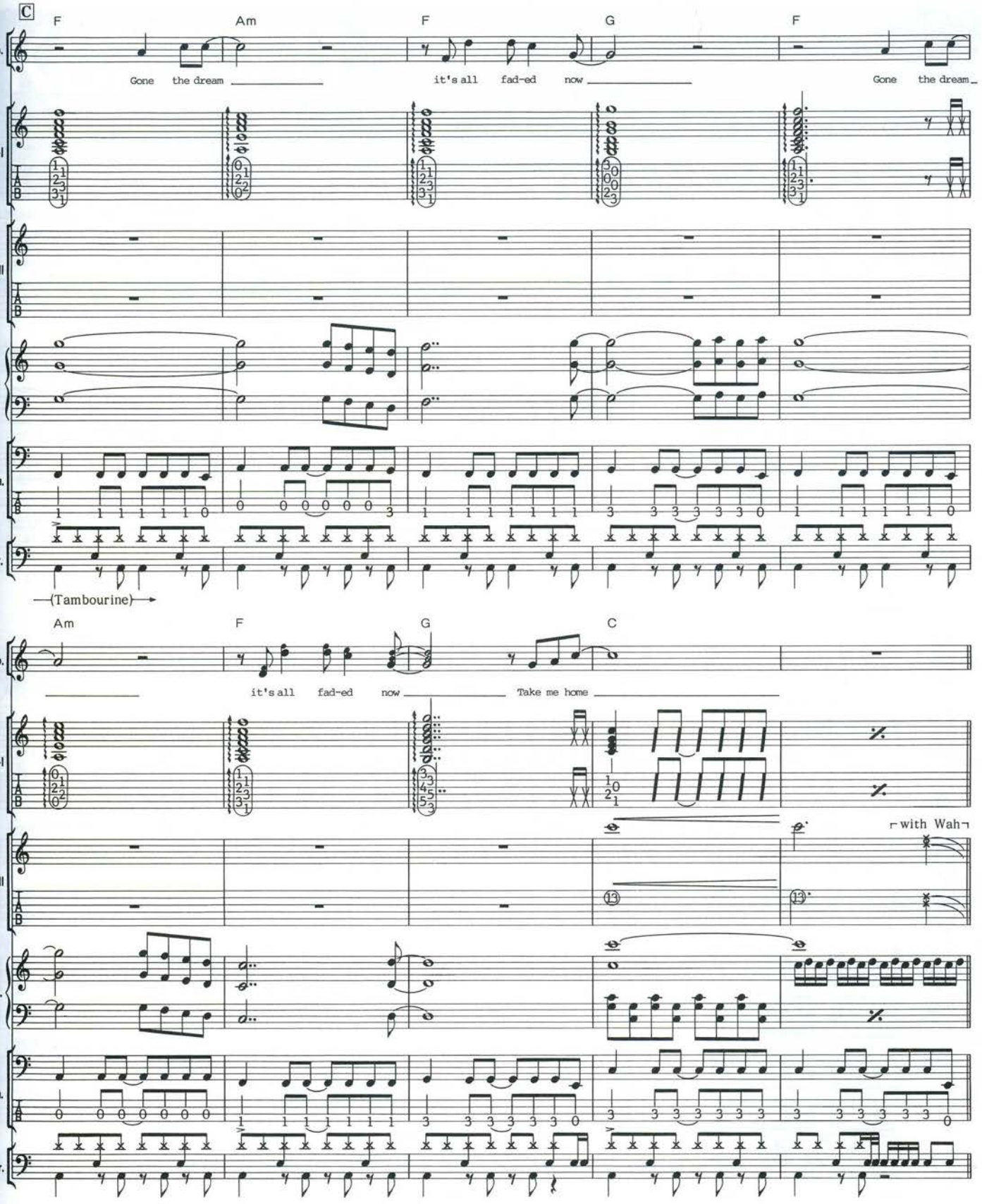
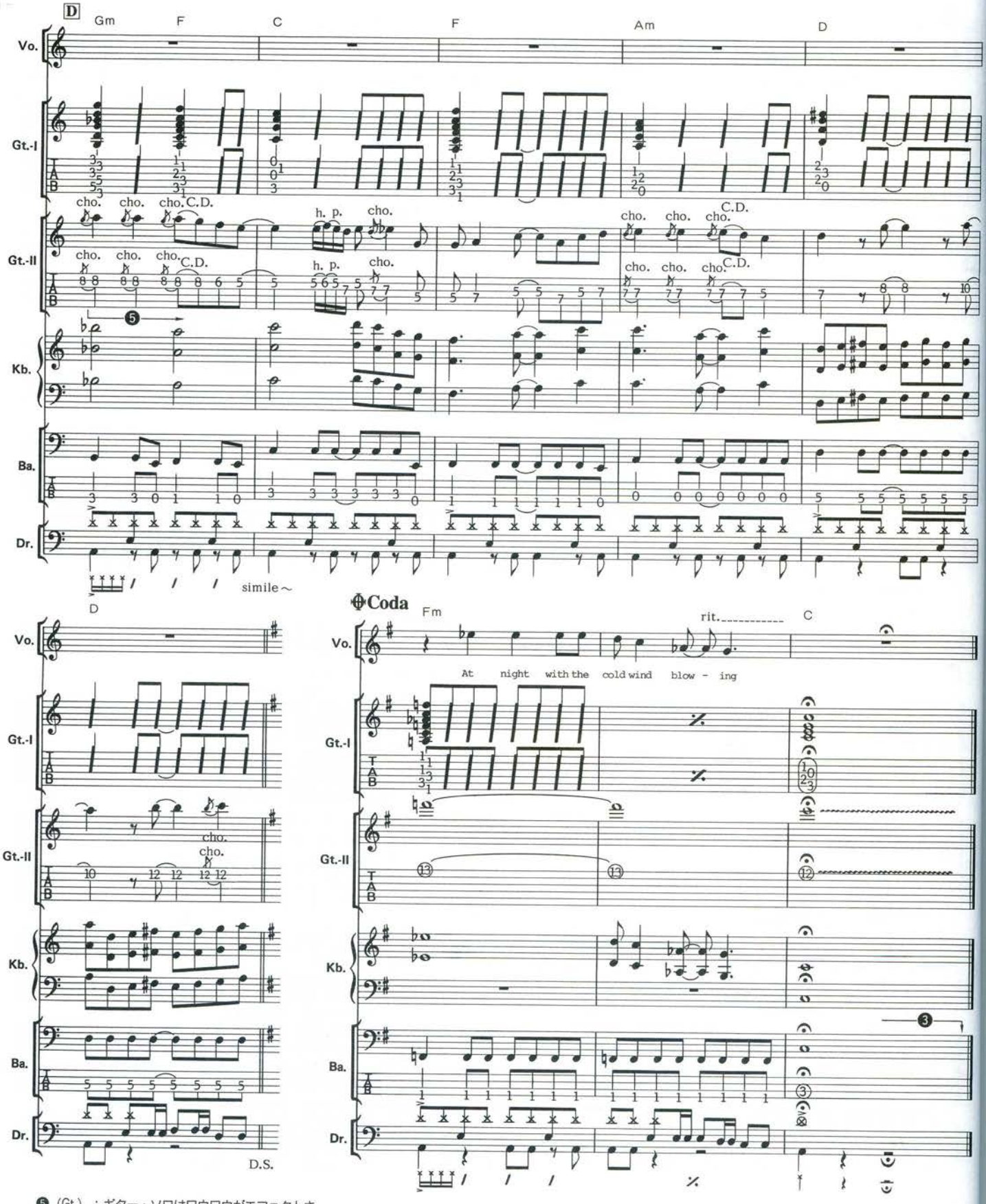
ギターのバッキング・プレイはアルペジオ的で、コード感が小節アタマに聴こえてこないため、その分をベースのルートの刻みでカバーしている。本来は1拍半の音符を弾きたくなるが、あえて4分と8分でラインを作っていくことに意味があるためベースの役割りは大切になる。

D R U M S

ストリングスが加わった滑らかなサウンドをフォローするため、曲全編がシンバルの刻みで通されている。シンバル・レガートの透明感がスムーズなリズムの流れを生み出していくため、キレのよいスティック・ワークがポイントになる。シンプルな8ビートなだけに余分なフィルインやアクセントはなるべく避けたい。

❶ (Gt.) ：ギターのみのイントロでスタートするが、ここで全体のテンポが決まってしまうので、曲のテンポをしっかり確認しておこう。

❷ (Dr.) ：ストリングスのラインを妨げないように、ボリューム・バランスを考えてプレイすること。

❸ (Ba.) ：曲を通して難しいフィンガリングなどは特にないが、モタリが出やすいテンポなので要注意。

C
G
G7(onF)
Vo.
-fore I went to bed
Un - der an o - pen sky
My face in the light il -
I feel for you and
Gt.-I
Gt.-II
2x only
Kb.
2x
Ba.
Dr.
Em
C
Em
G
G7(onF)
-lu - mi - nat - ed
ev - ery - bod - y
Un - trou-bled and safe
Dream - ing in your beds
As your face is
I'm feel - ing lost
2x
4.



❹ (Gt.) ：ロー・ポジションでのアルペジオは音域が低いため、歪ませすぎると音程が不明瞭になるので、トーン・セッティングは慎重に行ないたい。

Bm
Dm
Am
G
D
Vo.
And up in the star- ry skies ___ And fur-ther out ___ to sea ___
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
2x
Ba.
Dr.
Bm
Dm
Am
G
Vo.
Late in time when it will come ___ I see it in ___ my dreams ___
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
2x
Ba.
Dr.

D
((Chorus):2x only)
Bm
Dm
to
Vo.
At night with the cold wind blow - ing
Arpeggio
Gt.-I
Gt.-II
(2x only)
Kb.
2x
Ba.
Dr.
Fm
C
At night with the cold wind blow - ing out -side

C
F
Am
F
G
F
Vo.
Gone the dream
it's all fad-ed now
Gone the dream
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
(Tambourine)
Am
F
G
C
Vo.
it's all fad-ed now
Take me home
Gt.-I
Gt.-II
with Wah
Kb.
Ba.
Dr.

❺（Gt.）：ギター・ソロはワウワウがエフェクトされているが、あまり派手な動きはなくシンプルにまとめている。チョーキングやハーフ・チョーキングの音程を正確にとり、ハンマリングやプリングも音が途切れないようにしよう。

KUNG FU

カン・フー

Words & Music by Tim Wheeler

©1995 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

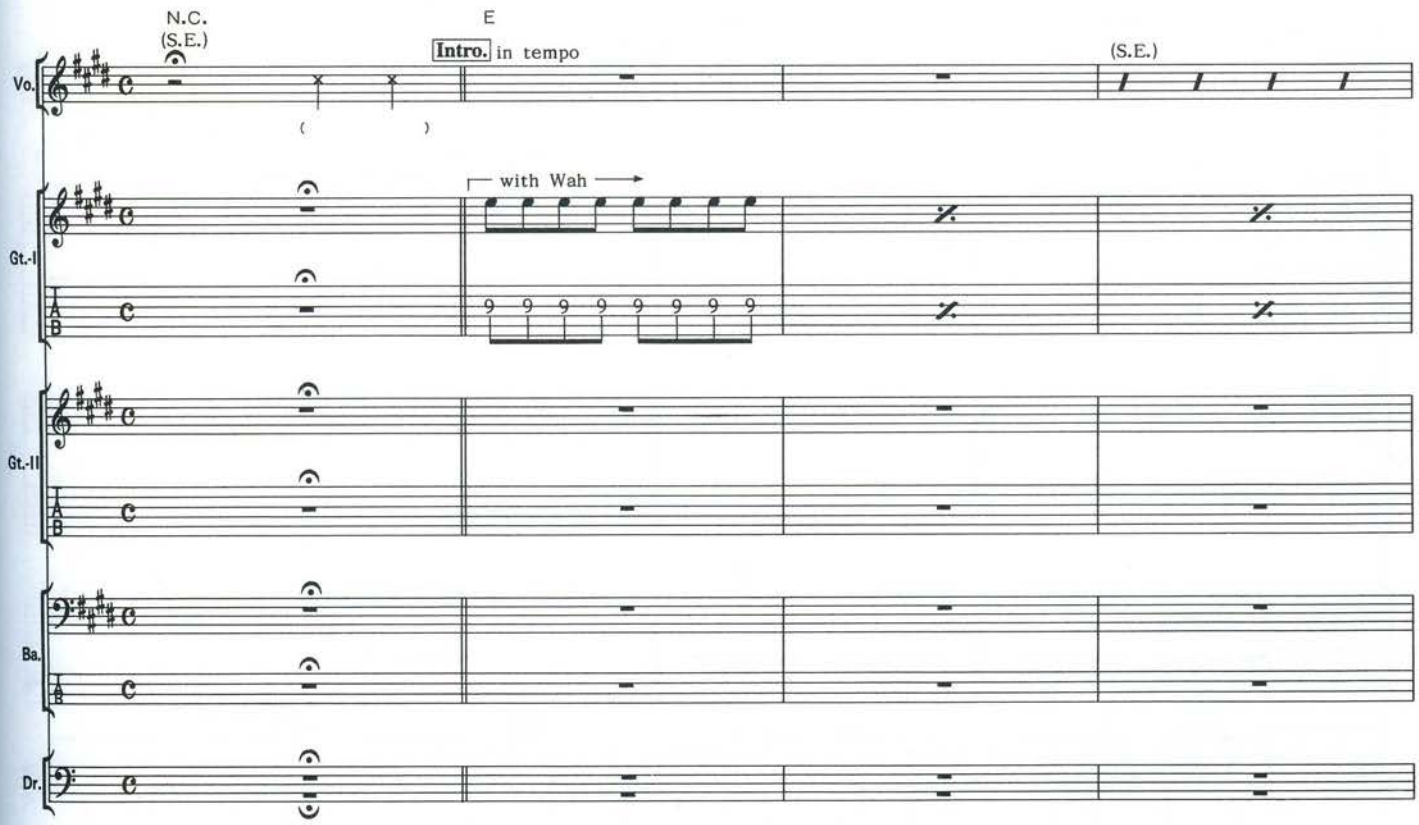
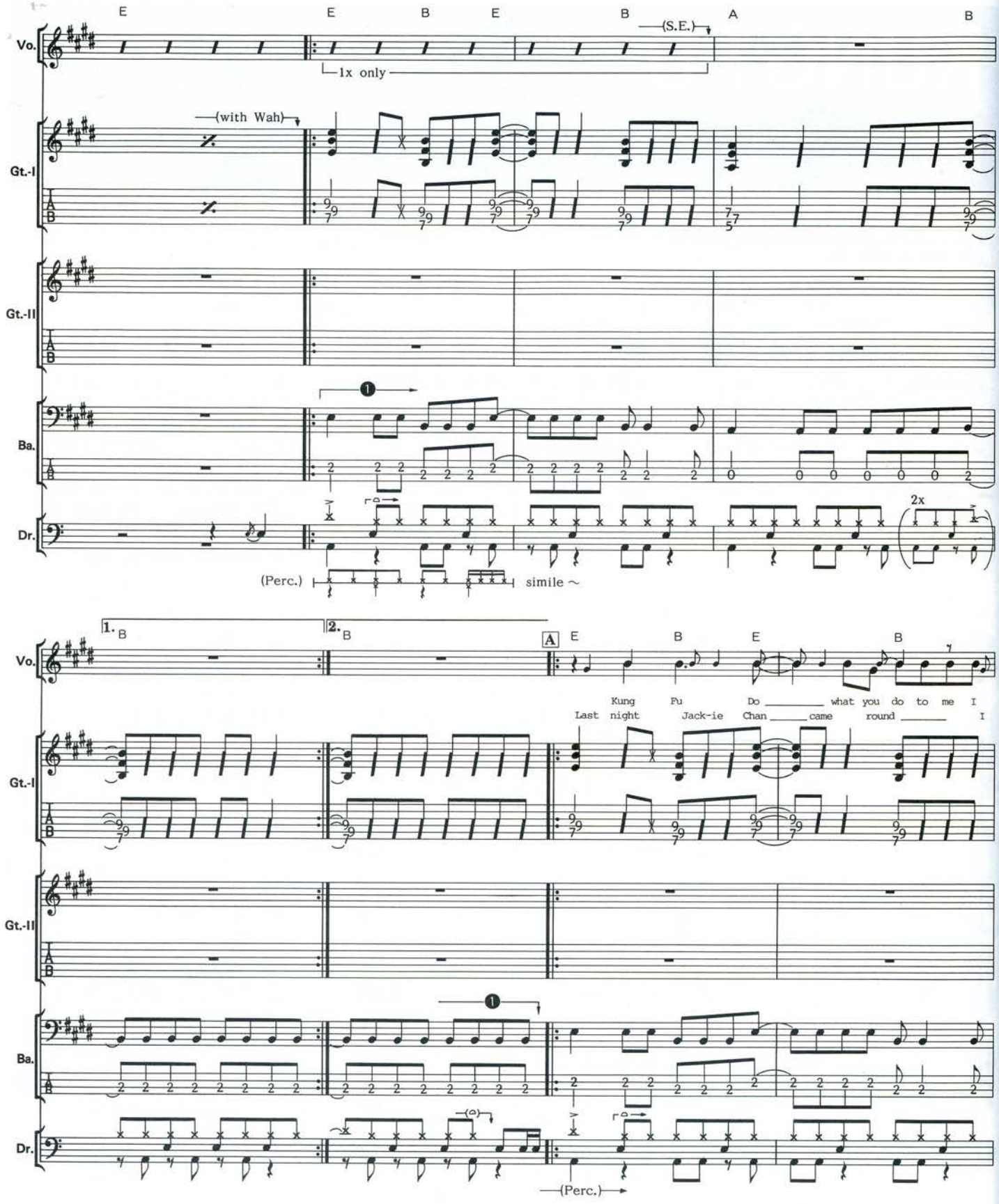
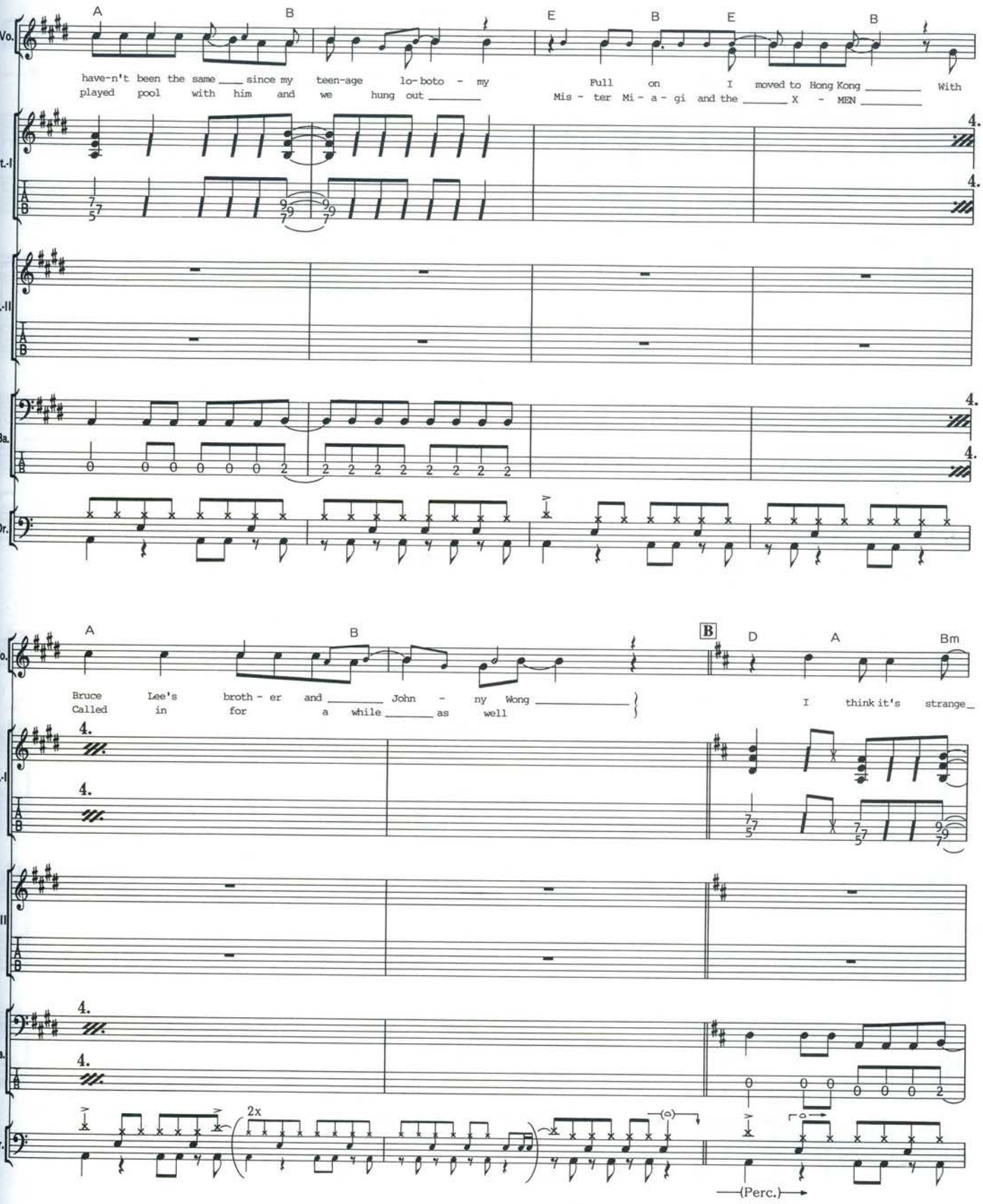
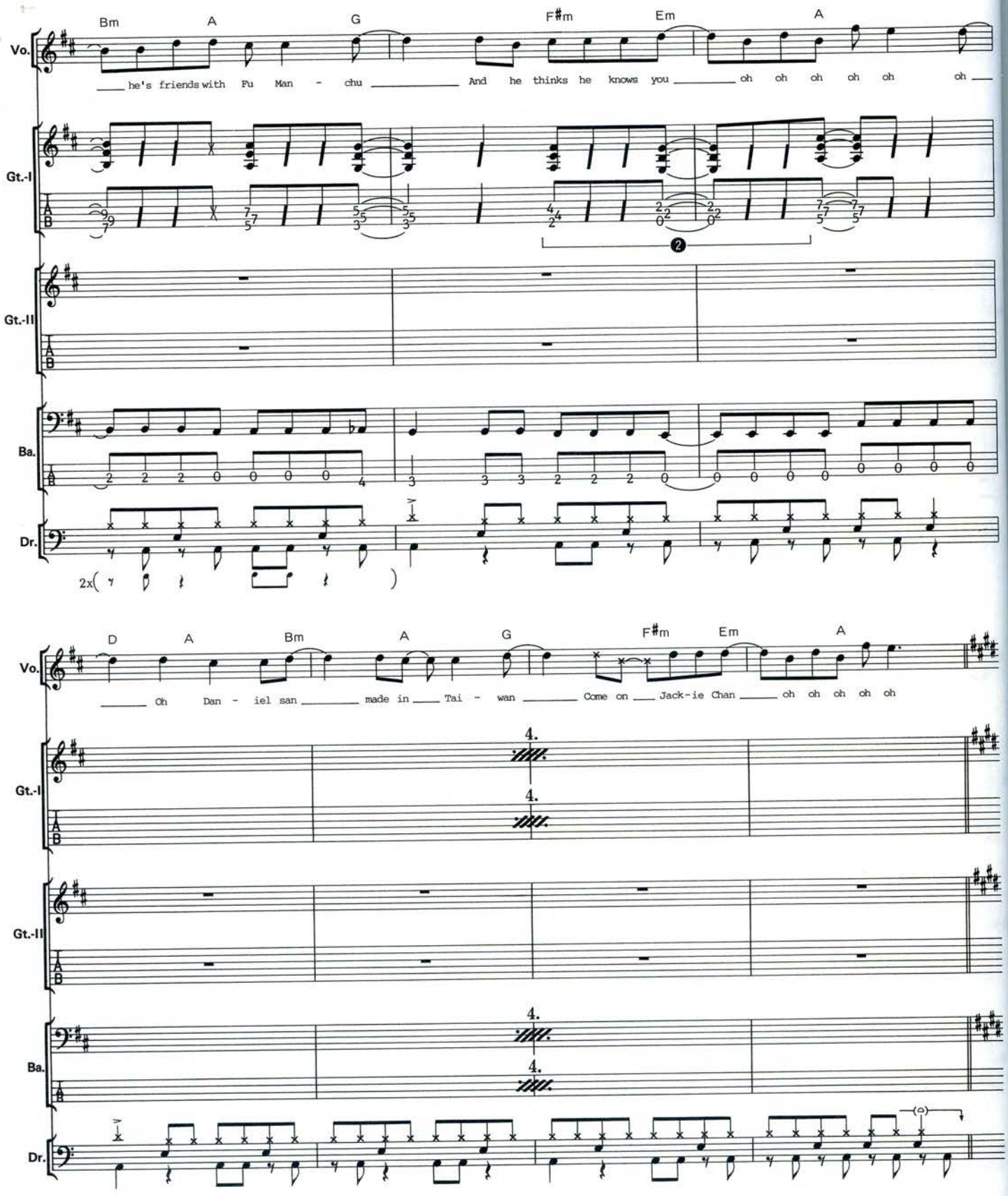
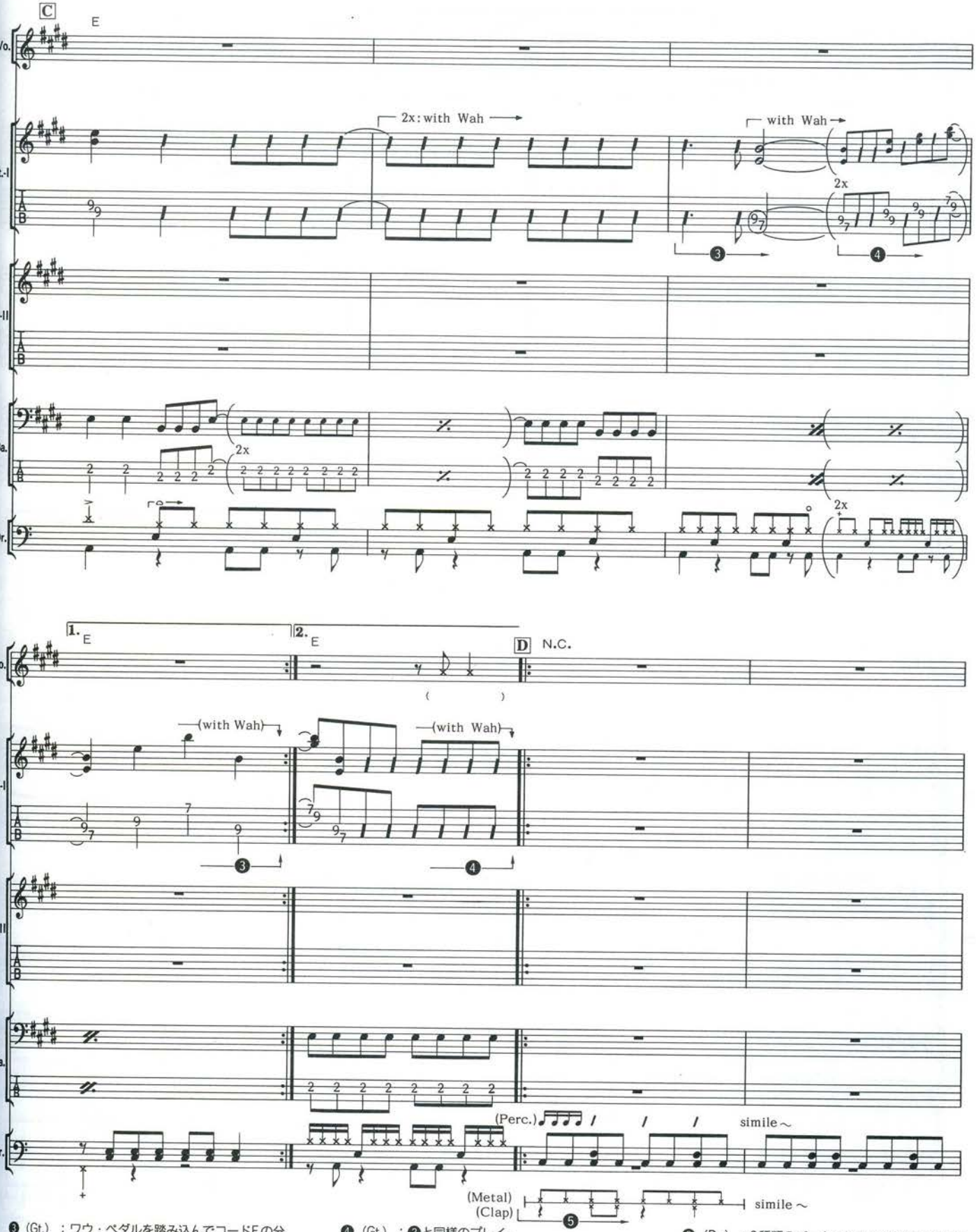
G U I T A R

低音弦を中心にしたパワー・コードとアップ・テンポでのシンコペーションを効かせたスピード感が売り物で、意識的に濁ったトーン・セッティングを行なっている。部分的にファズが使われているため、ギター・サウンドの細かい部分はまったく聴き取れない状態だ。パワーとテンポで押し切るようなフィーリングでプレイしよう。

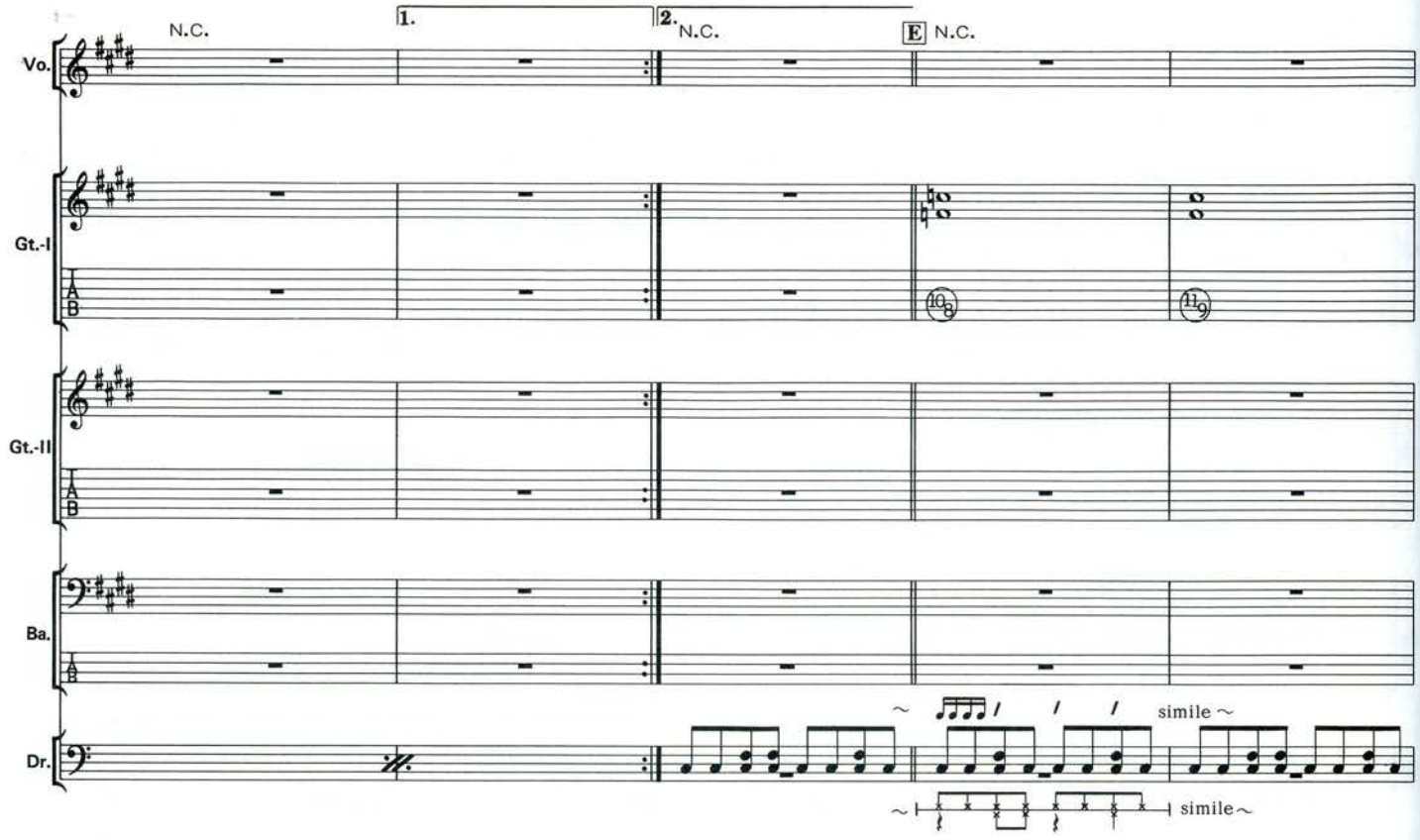
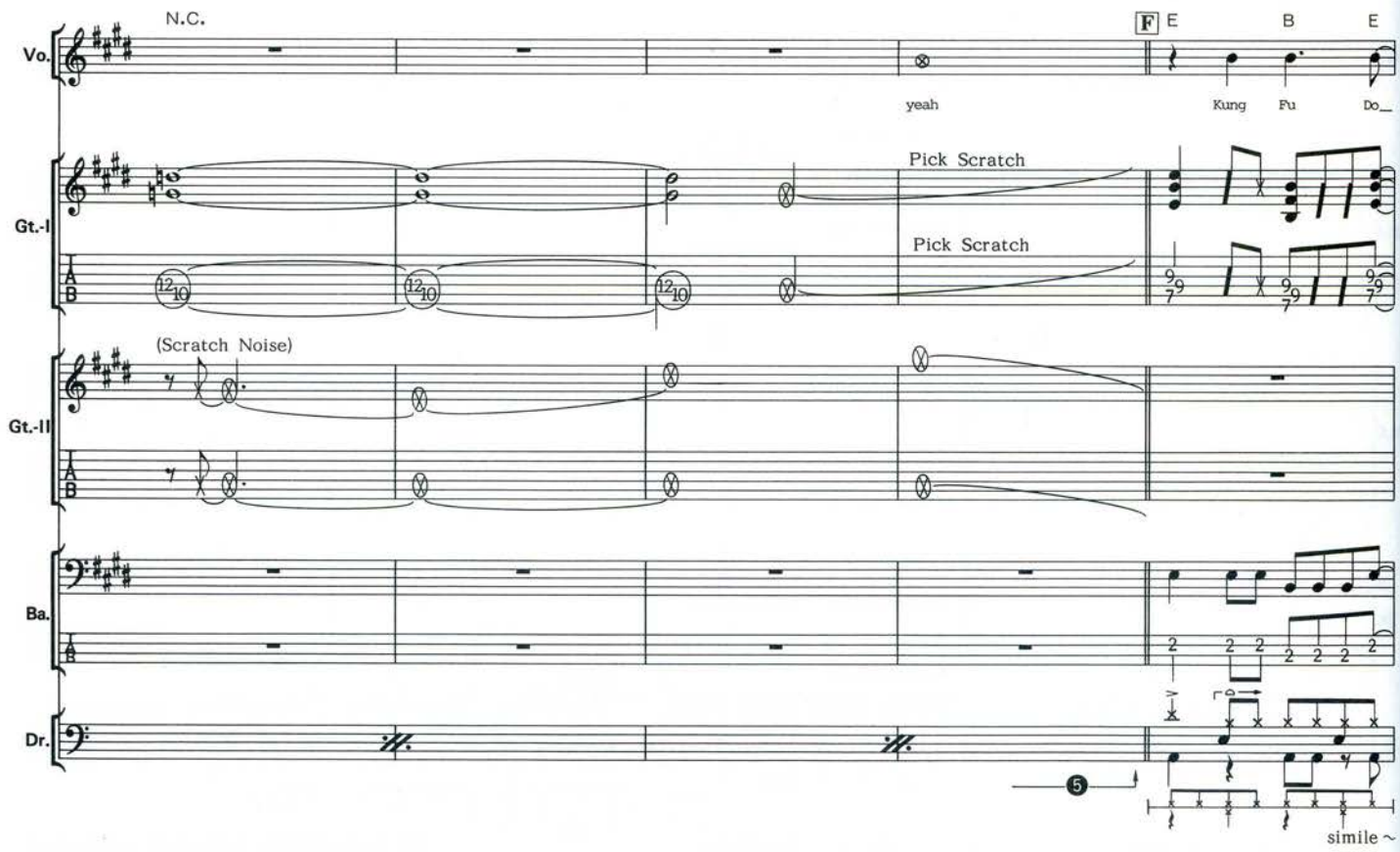
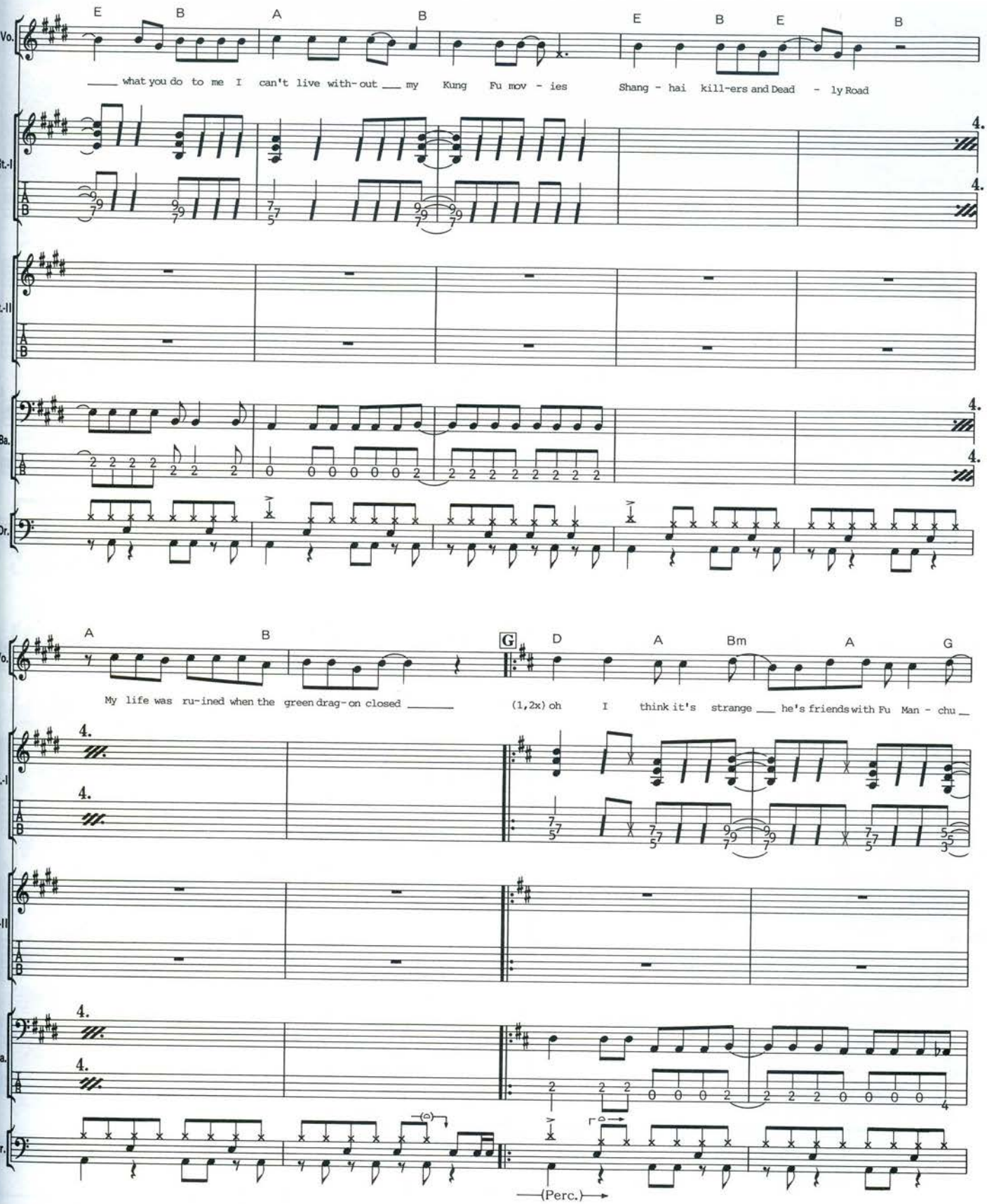
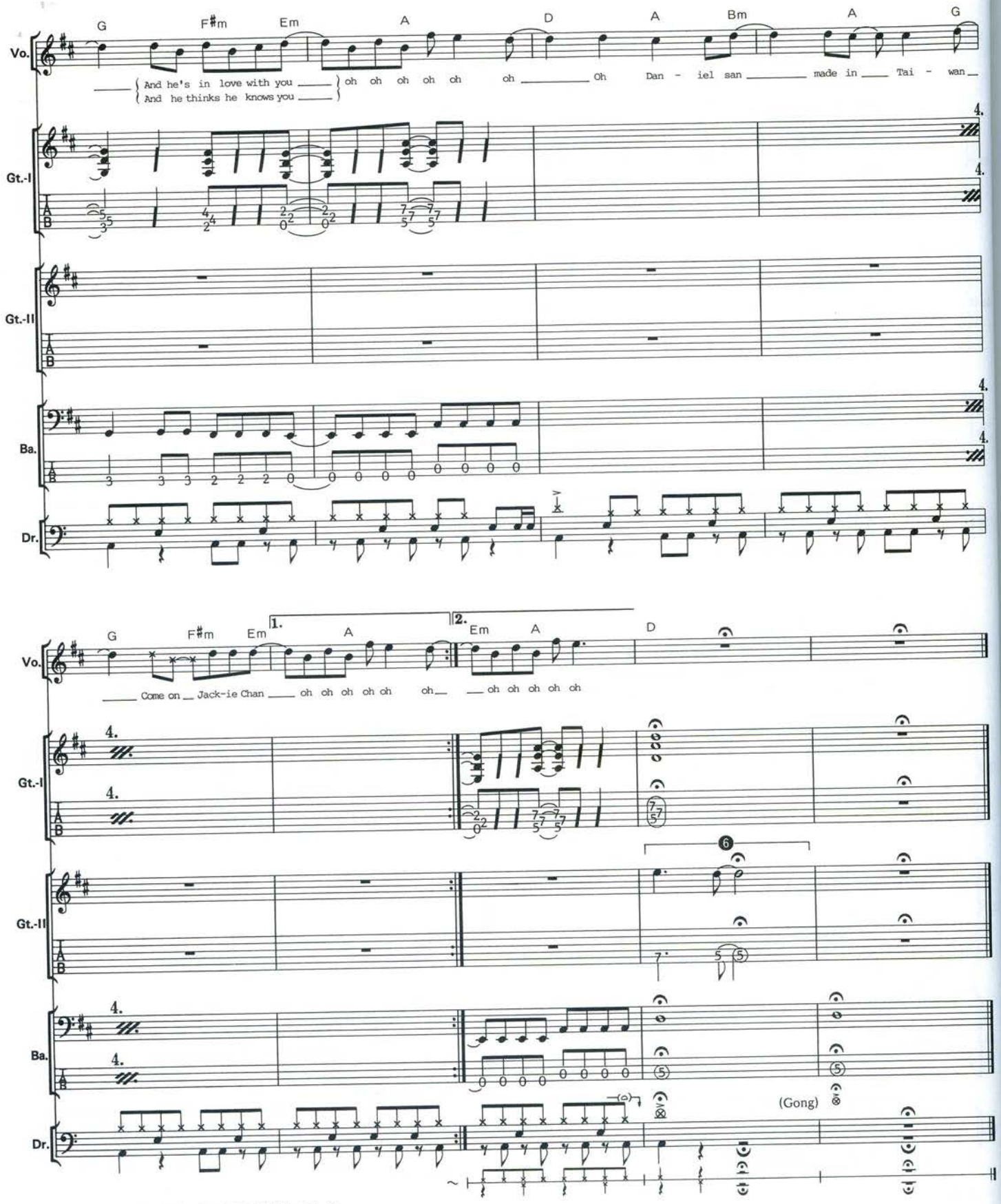
B A S S

エフェクターにファズを使ったような強力なトーン・セッティングで、ギターのパワー・コードを圧倒している感じだ。これだけベースが前面に出ると、ミス・トーンはかなり目立つので注意が必要だ。固いピックでハードなピッキングをすることで、よりパワフルなラインが生み出せる。

D R U M S

ドラム全体がベース音のバックに隠れてしまっているため、アタックの弱い部分が聴こえにくくなっている。ハーフ・オープンのハイハットは8分で叩いていると思うが、16分が絡んでいる部分もあり得る。曲のテンポが速いので、8分で通しても問題はないだろう。基本的に4小節パターンになっているが、パターンに縛られずに自由に叩いてみよう。

❶ (Ba.) ：シンプルなコード進行にシンコペーションで表情を加えていくスタイルだ。ギターとタイミングを合わせてスピード感のあるバッキングを行なうこと。

A
B
E
B
E
B
Vo.
have-n't been the same ___ since my teen-age lo- boto - my
played pool with him and we hung out _____
Full on I moved to Hong Kong _____ With
Mis - ter Mi - a - gi and the _____ X - MEN _____
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
4.
4.
A
B
B
D
A
Bm
Vo.
Bruce Lee's broth - er and _____ John - ny Wong _____
Called in for a while _____ as well
I think it's strange_
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
2x
(Perc.)

❷ (Gt.) ：実際にはGのコードを弾き続けているようだが、ベース音の支配力が強いため、次の繰り返しと同様にG→F♯m→Em→Aで記してある。

❸ (Gt.) ：ワウ・ペダルを踏み込んでコードEの分散和音を鳴らしている。譜面にとらわれずにフィーリングでアルペジオを弾けばよいだろう。

❹ (Gt.) ：❷と同様のプレイ。

❺ (Dr.) ：3種類のパーカッションと絡むリズム中心の展開部分なので、ドラムス1台でカヴァーするにはやや寂しい。他のメンバーにパーカッションを担当させるしかない。

N.C.
1.
2.
N.C.
E
N.C.
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
simile ~
simile ~

N.C.
F
E
B
E
Vo.
yeah
Kung
Fu
Do_
Gt.-I
Pick Scratch
Pick Scratch
(Scratch Noise)
Gt.-II
Ba.
Dr.
5
simile ~

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
E B A B E B E B
what you do to me I can't live with-out my Kung Fu mov - ies Shang - hai kill-ers and Dead - ly Road
A B G D A Bm A G
My life was ru-ined when the green drag-on closed (1,2x) oh I think it's strange he's friends with Fu Man - chu
(Perc.)

❻ (Gt.) ：最後に押弦をミスしてE音を弾いてしまい、D音にもどしたようなプレイだが、意図的にやっているような感じもする。

OH YEAH

オー・イエー！

Words & Music by Tim Wheeler

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

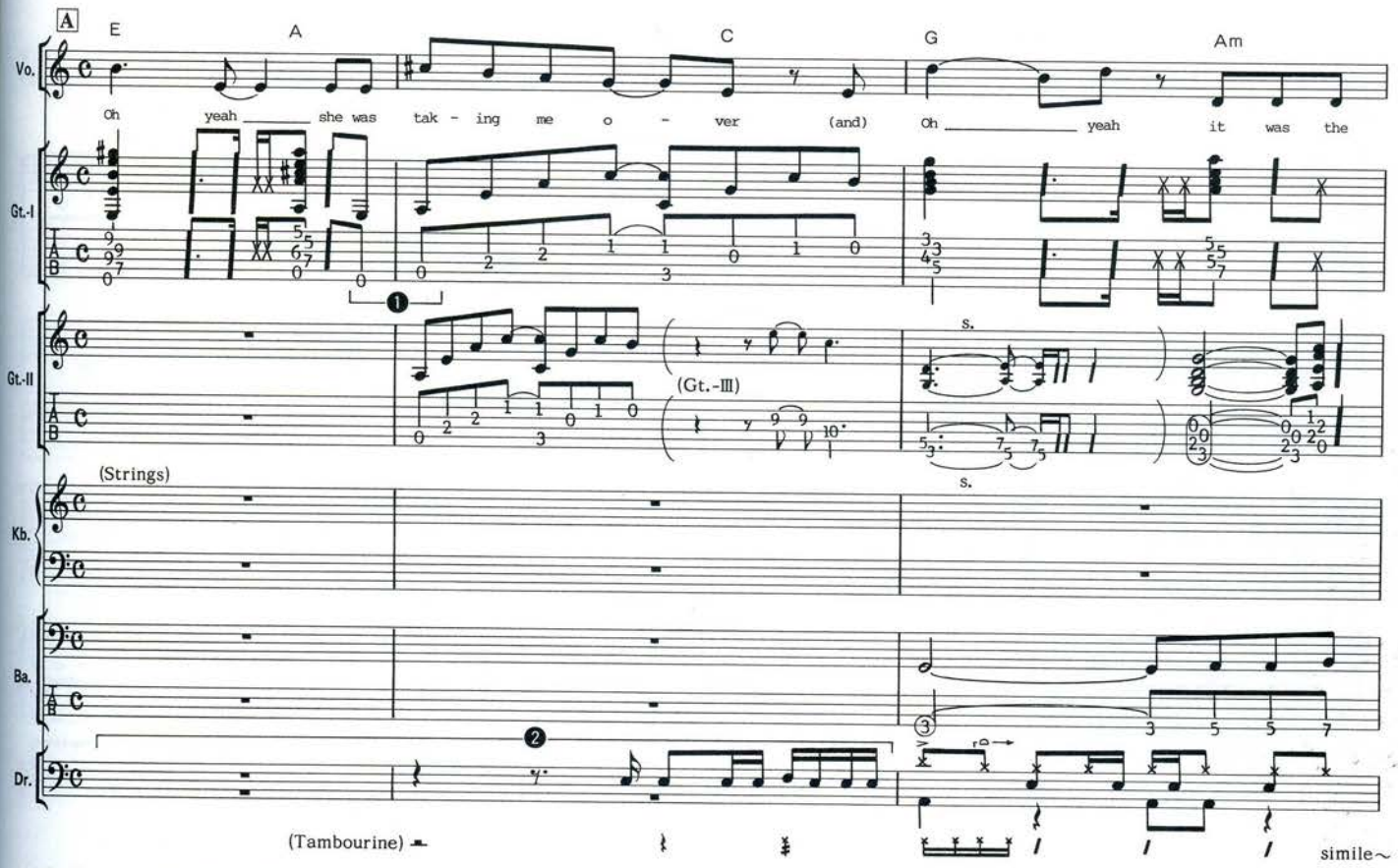
G U I T A R

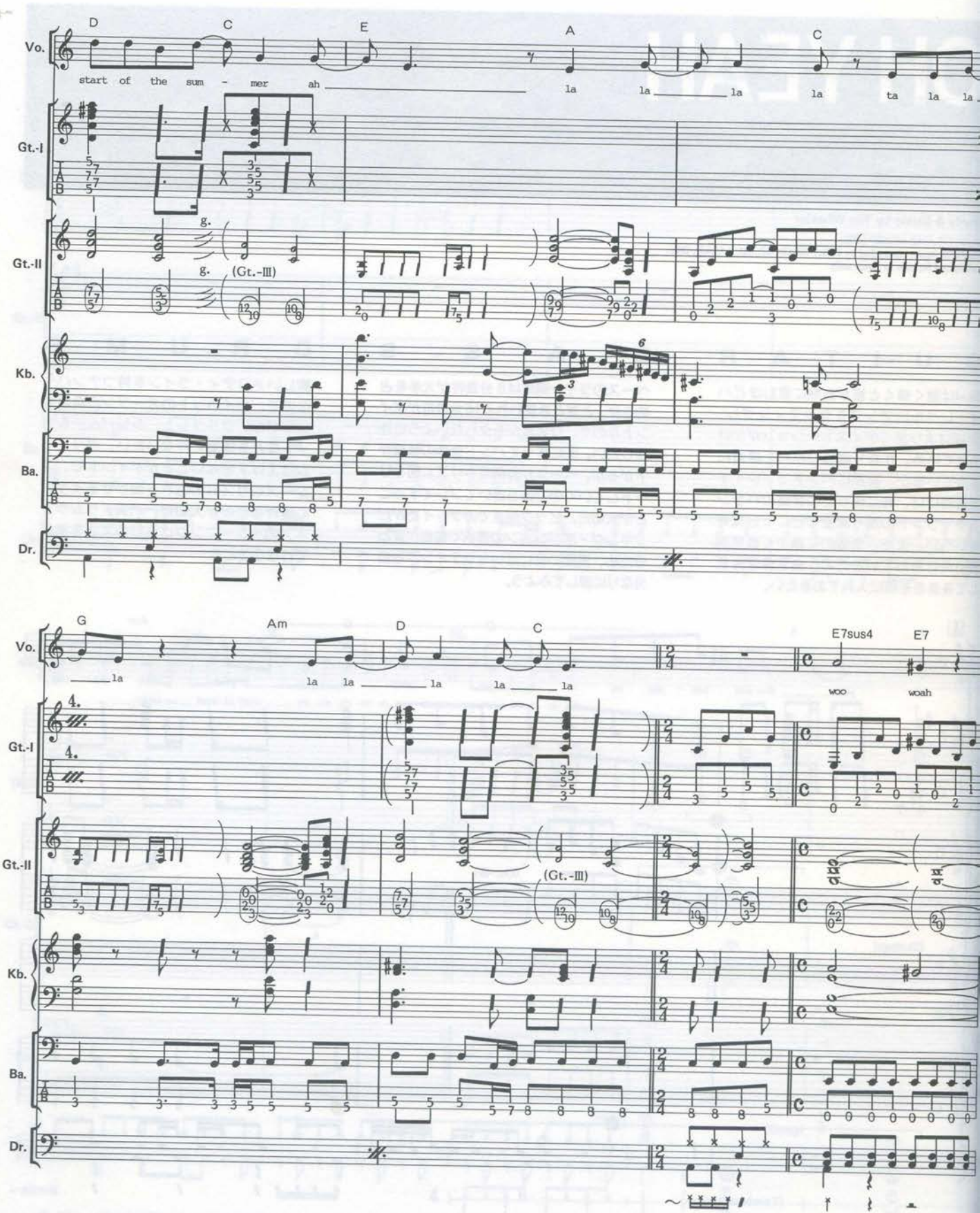
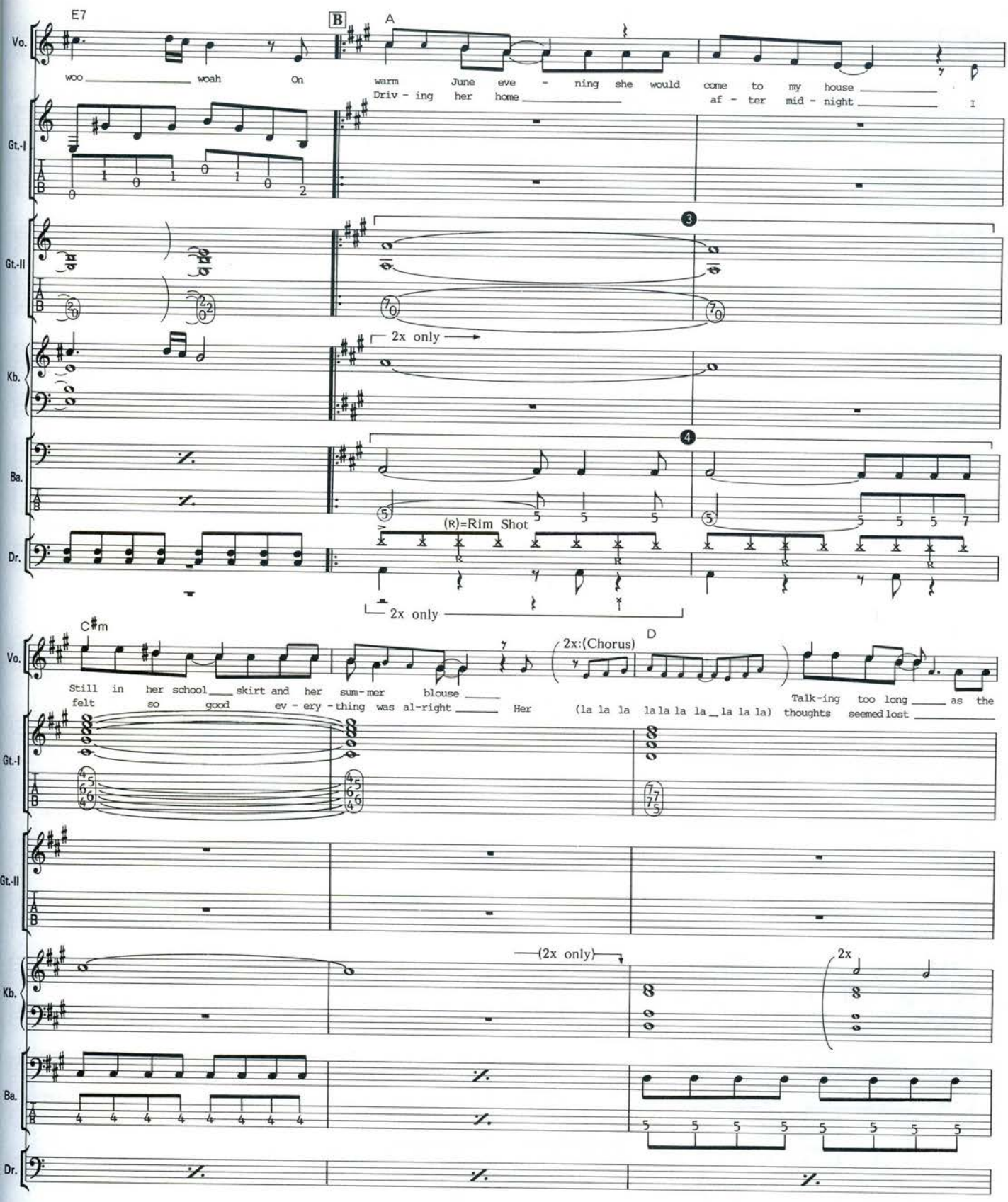
Gt.-Iは強く弾くと音が自然に歪むほどハイ・レベルにアンプをセッティングし、Gt.-IIはより深くディストーションがかけられている。かなり音のつぶれた録音になっているが、実際にバンドでプレイする場合には、特に周りとの音量のバランスやサウンドの濁り具合などに十分気を使いたい。また、全体的に細かく音色が使い分けられているため、曲全体を分析して各音色を頭に入れておきたい。

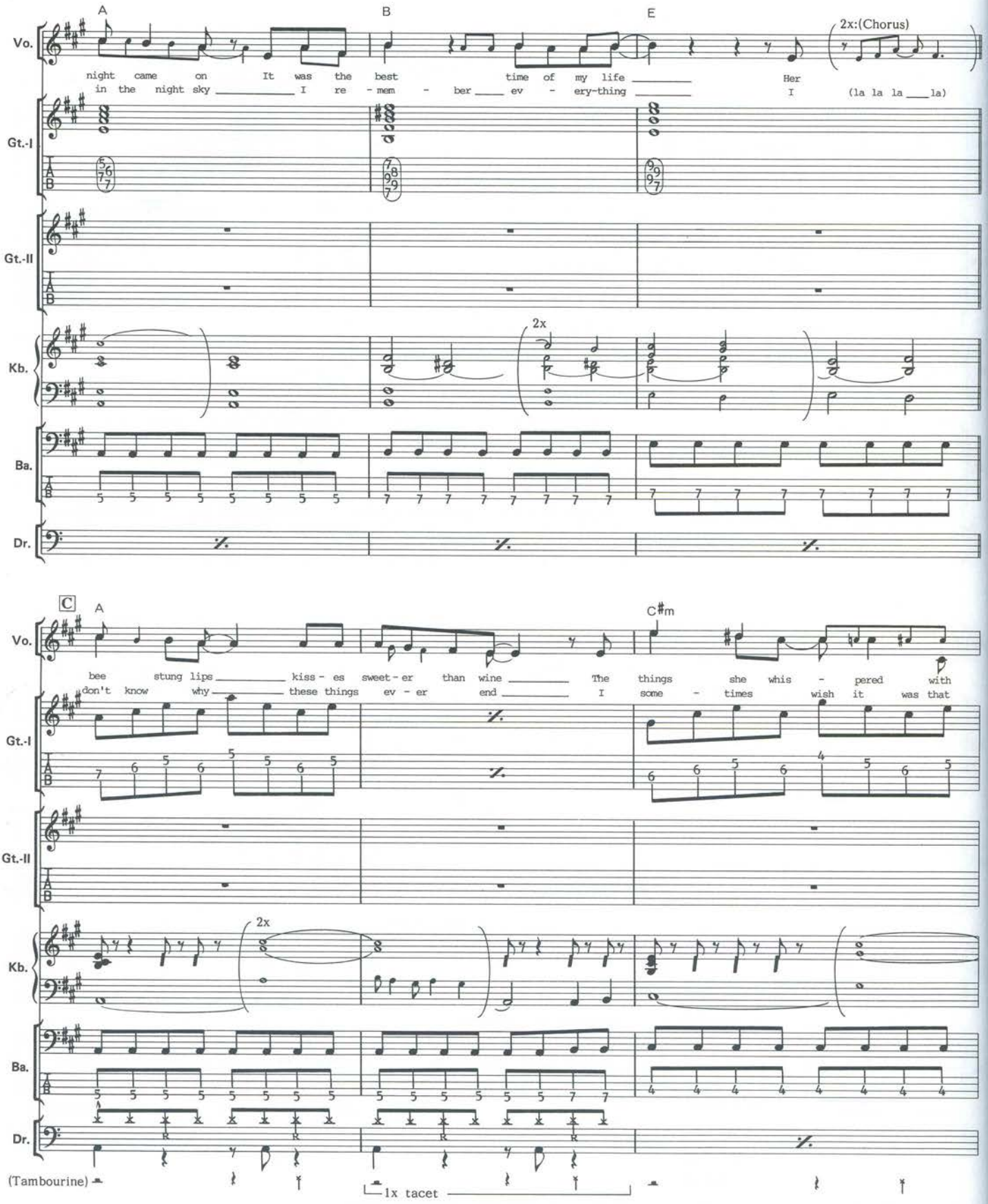
B A S S

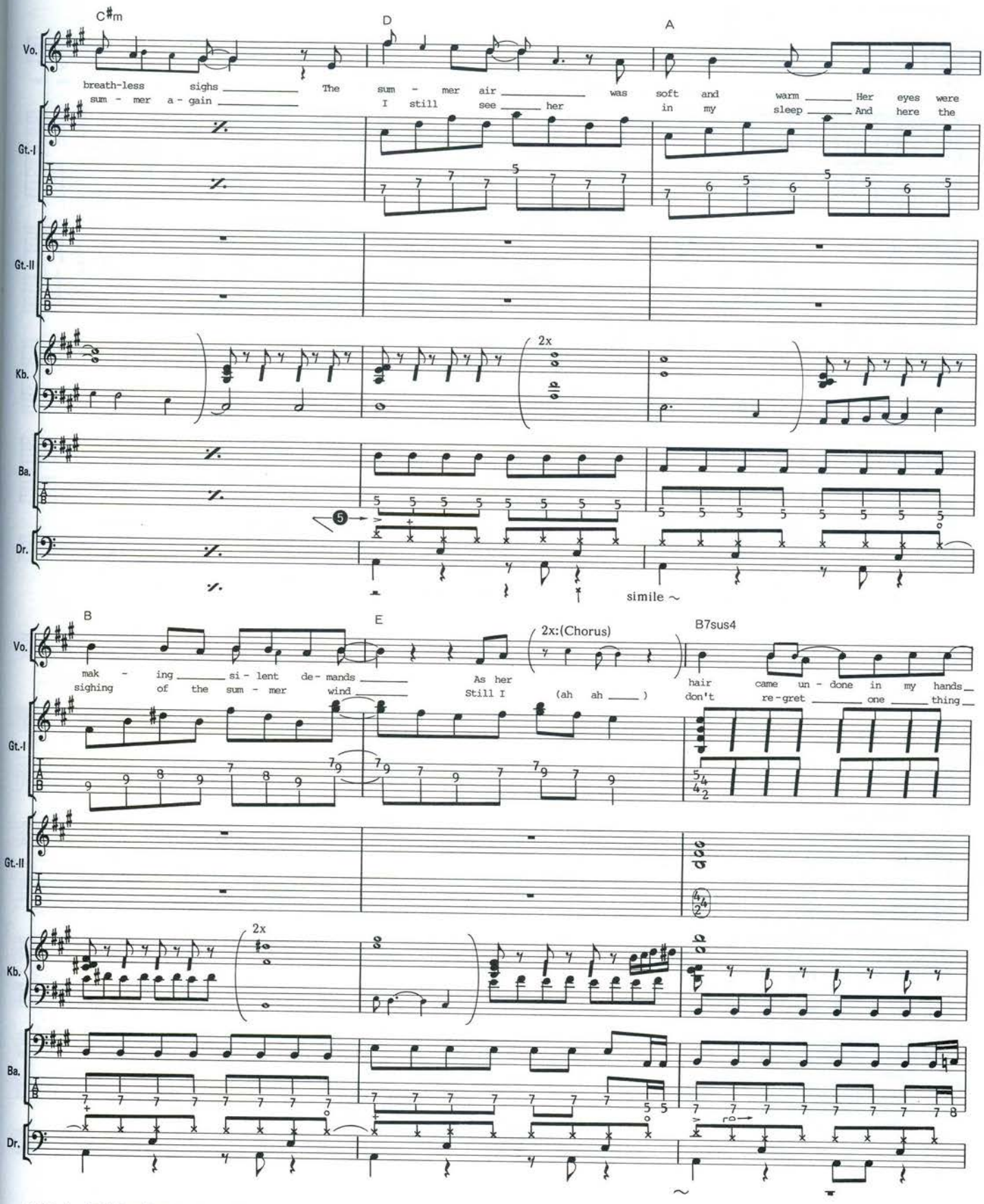
ベースのライン構成は8分音符が大半を占めるが、ときどき使われる16分音符がポイントなので、リズムがモタらないように注意したい。Bに入ってバンド全体の音量が下がるが、ベースが雰囲気やリズム面をリードしていくので落ち着いてプレイすることが大切だ。ピック弾きでのプレイだがピッキング・ポジションの選択で音色が変わるため、実際の音に近いセッティングを自分なりに探してみよう。

D R U M S

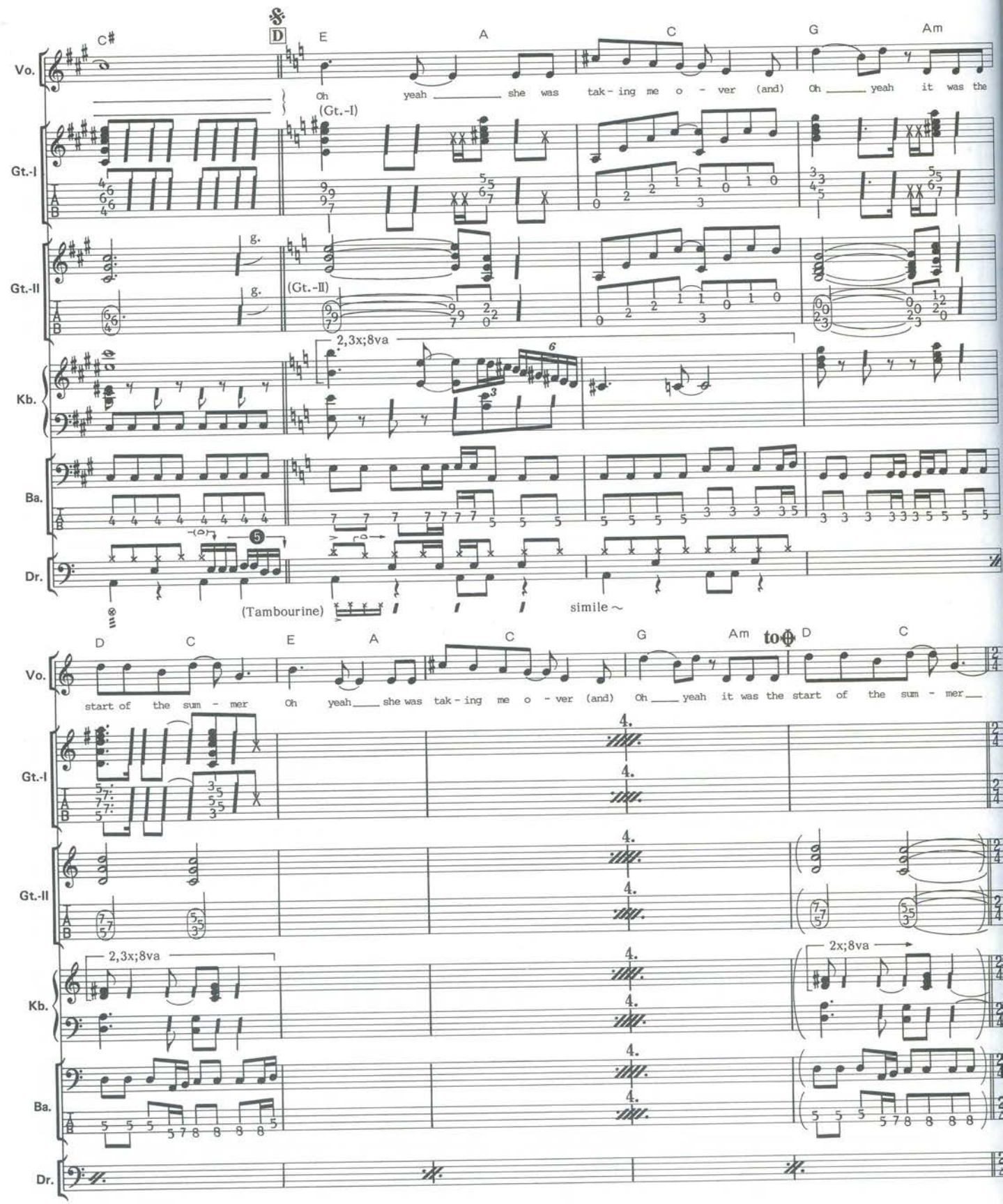
美しいメロディ・ラインを持つナンバーなので、ハイハットのオープンの具合やシンバル・クラッシュ、シンバル・レガートなどを慎重に行ないたい。ボリュームは上げすぎないことがポイントで、スムーズなリズムの流れを聴かせるように心掛けることが大切だ。バスドラムやスネアのチューニングは抜けのよさを考えて行なうこと。

❶ (Gt.) ：2小節目のアタマで、6弦を左手の親指でミュートする。

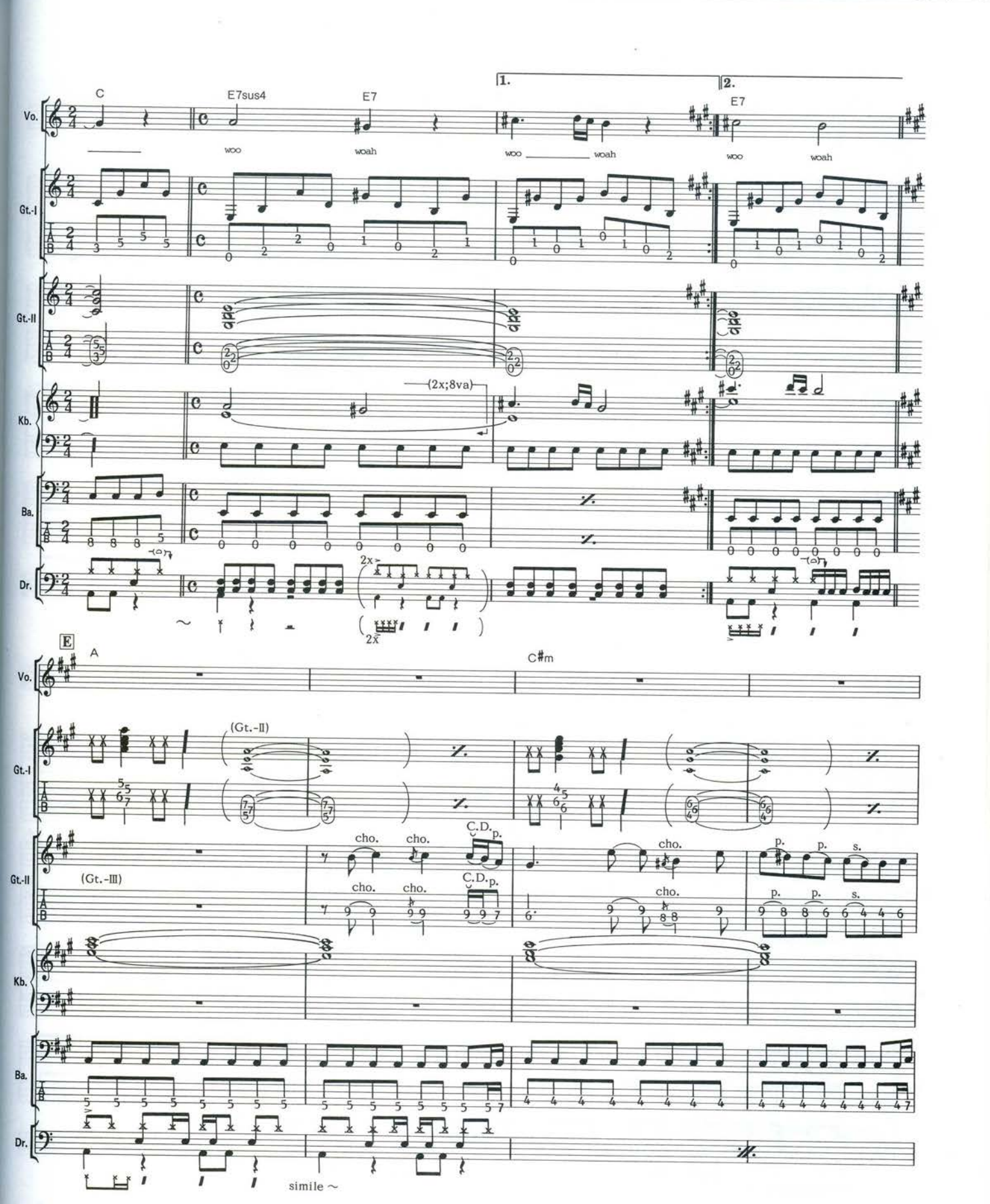
❷ (Dr.) ：曲アタマよりややズレてリズム・インするアレンジだが、フィルインは軽く入れてギターのアルペジオの邪魔にならないようにすること。

D
C
E
A
C
Vo.
start of the sum - mer ah
la
la
la
la
ta
la
la
Gt.-I
Gt.-II
g.
(Gt.-III)
Kb.
Ba.
Dr.
G
Am
D
C
E7sus4
E7
la
la
la
la
la
la
woo
woah
4.
4.
(Gt.-III)

❸ (Gt.) ：雑音が入らないように、使用弦以外はしっかりとミュートすることがポイントだ。

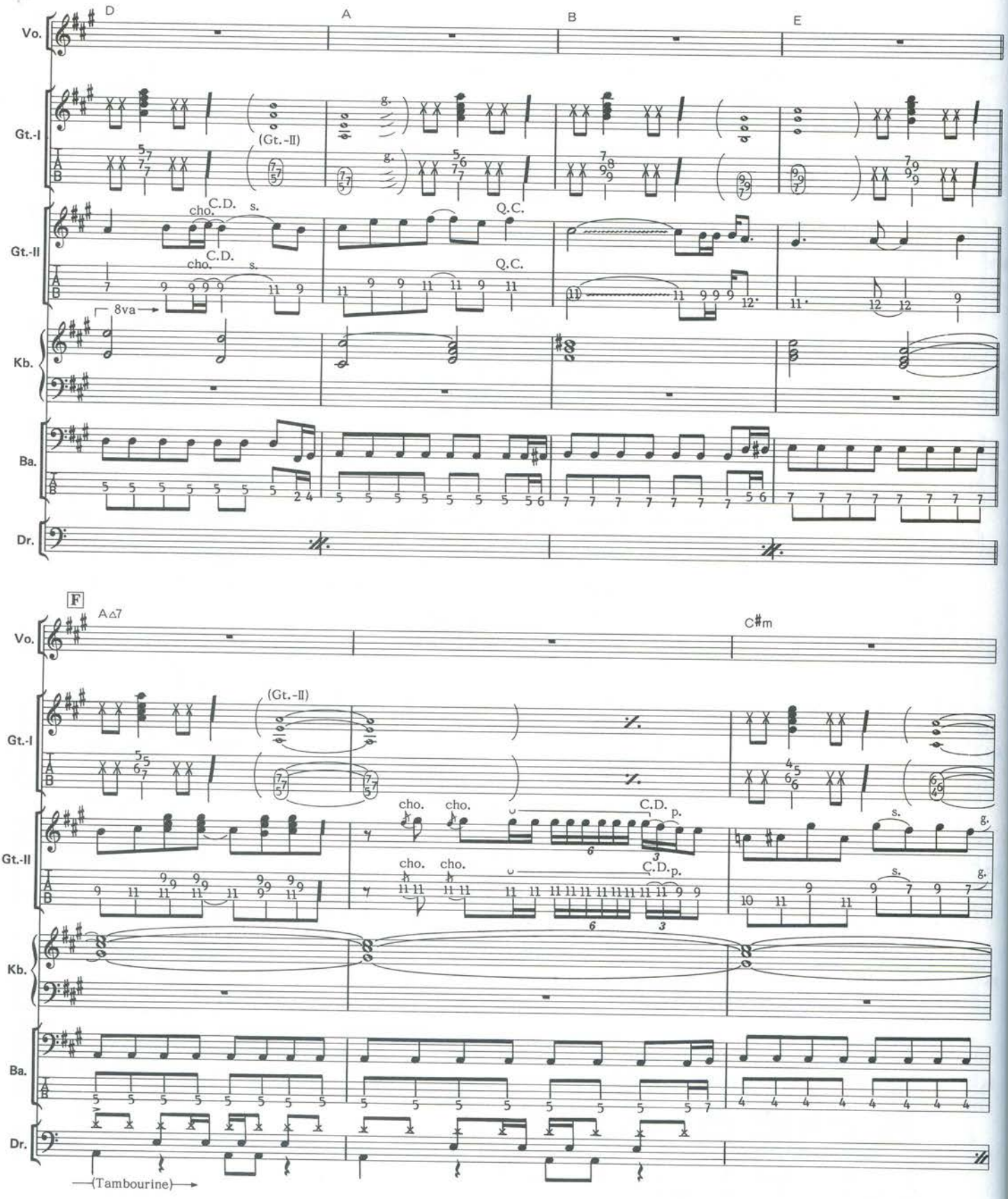
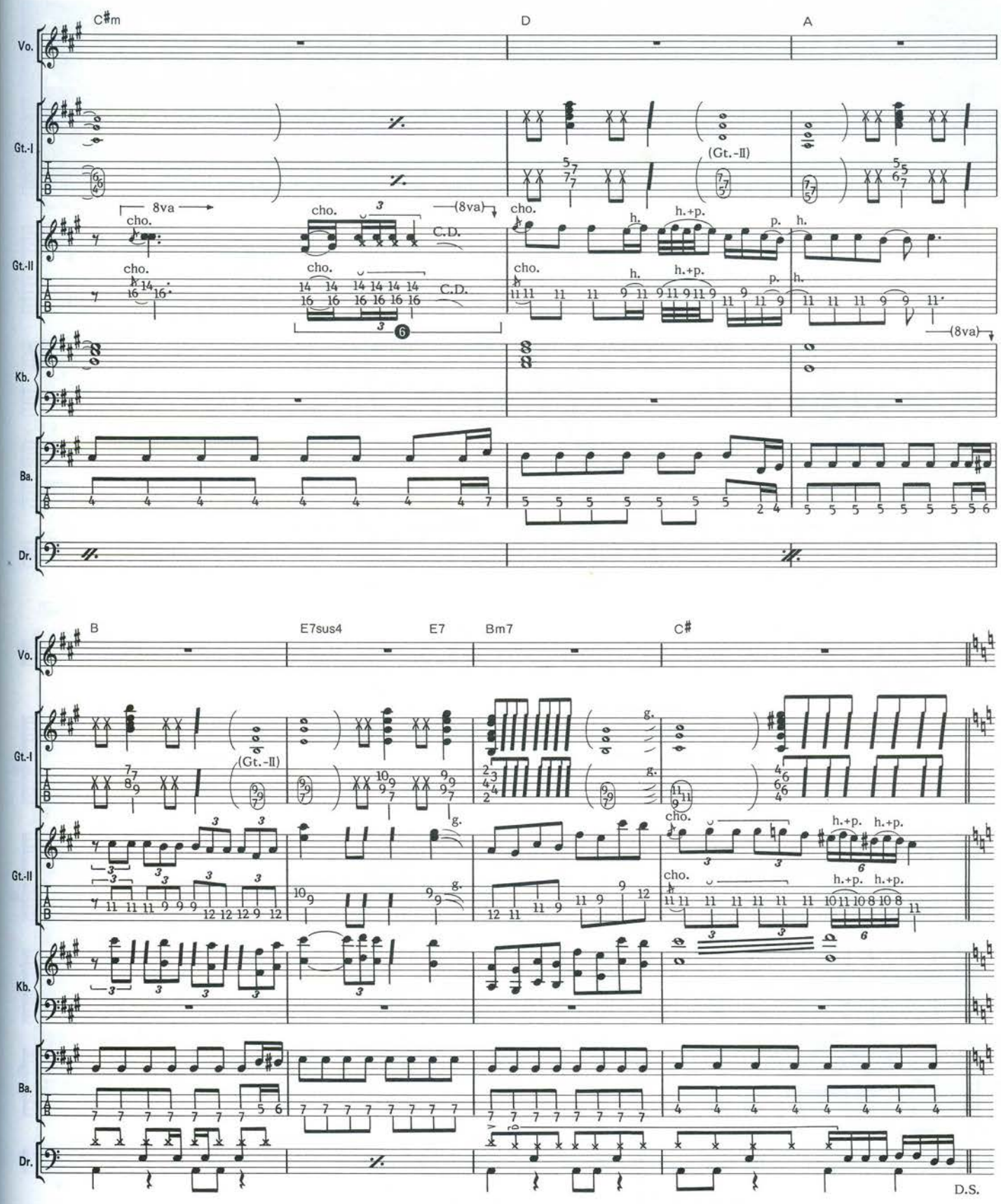
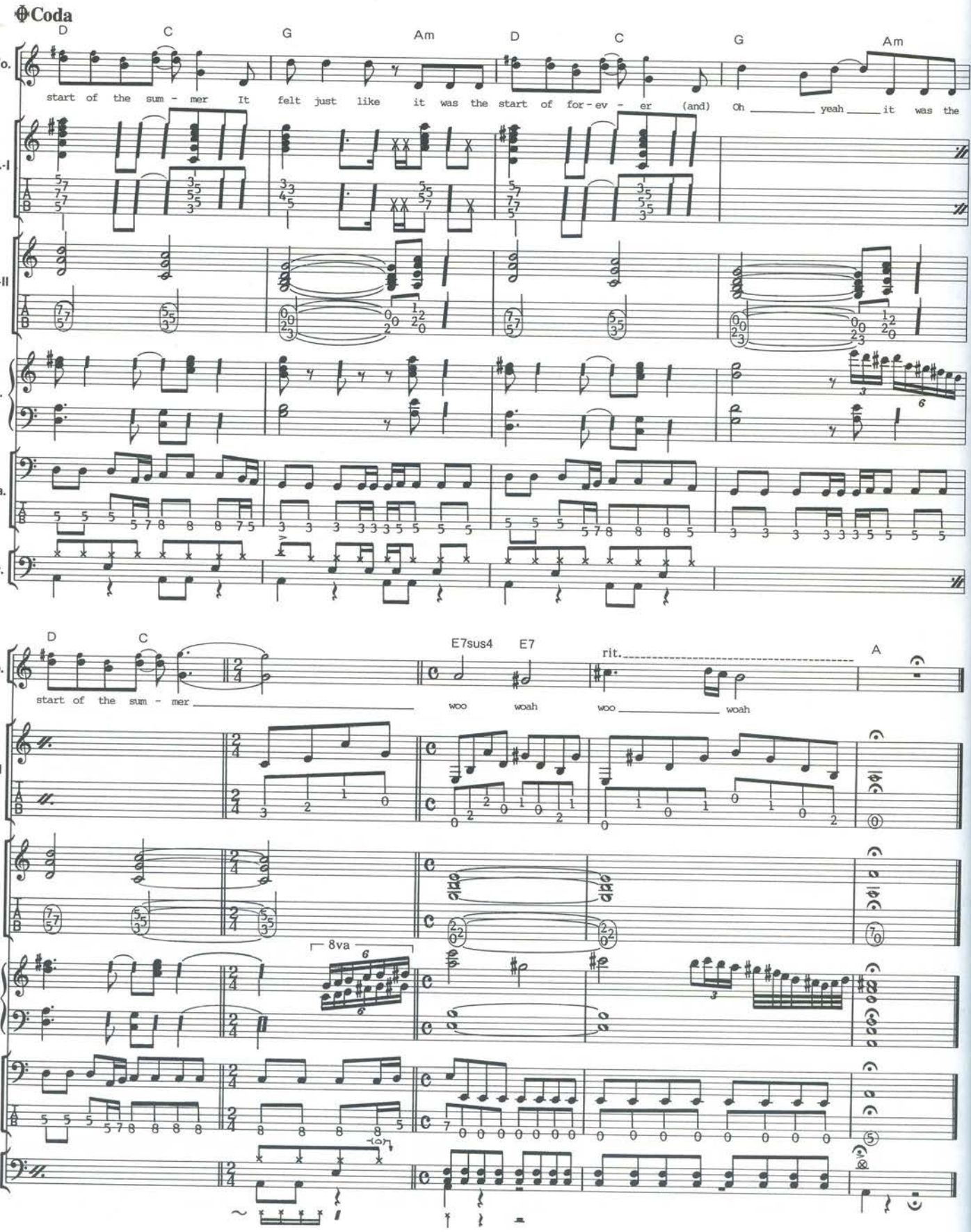
❹ (Ba.) ：テンポが乱れやすい部分なので、音を伸ばしている間も拍数をしっかりとカウントすること。

A
B
E
2x:(Chorus)
Vo.
night came on It was the best time of my life Her
in the night sky I re - mem - ber ev - ery-thing I (la la la la)
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
2x
Ba.
Dr.
C
A
C♯m
bee stung lips kiss - es sweet - er than wine The things she whis - pered with
don't know why these things ev - er end I some - times wish it was that
2x
(Tambourine)
1x tacet



❺ (Dr.) ：展開部の途中からハイハットとスネア打ちに変化するため、タイトなプレイが要求される。


C#
D
E
A
C
G
Am
Vo.
Oh yeah she was tak - ing me o - ver (and) Oh yeah it was the
(Gt.-I)
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-II)
2,3x;8va
Kb.
Ba.
Dr.
(Tambourine)
simile ~
D
C
E
A
C
G
Am
to ⊕
D
C
start of the sum - mer Oh yeah she was tak - ing me o - ver (and) Oh yeah it was the start of the sum - mer
Gt.-I
Gt.-II
2,3x;8va
2x;8va
Kb.
Ba.
Dr.


C
E7sus4
E7
1.
2.
E7
Vo.
woo
woah
woo
woah
woo
woah
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
(2x;8va)
Ba.
Dr.
2x
E
A
C♯m
(Gt.-II)
(Gt.-III)
cho.
C.D.p.
p.
s.
simile ~


D
A
B
E
Vo.
Gt.-I
(Gt.-II)
Gt.-II
cho.
C.D.
s.
Q.C.
8va
Kb.
Ba.
Dr.
F
A△7
C♯m
p.
g.
(Tambourine)

❻ (Gt.) ：4弦をさらに少しずつチョーク・アップさせながら弾く奏法。テンポに乗り遅れないように素早く対処すること。

Coda
D C G Am D C G Am
Vo.
start of the sum - mer It felt just like it was the start of for - ev - er (and) Oh yeah it was the
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
D C E7sus4 E7 rit. A
start of the sum - mer
woo woah woo woah
8va

LET IT FLOW

レット・イット・フロウ

Words & Music by Tim Wheeler

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

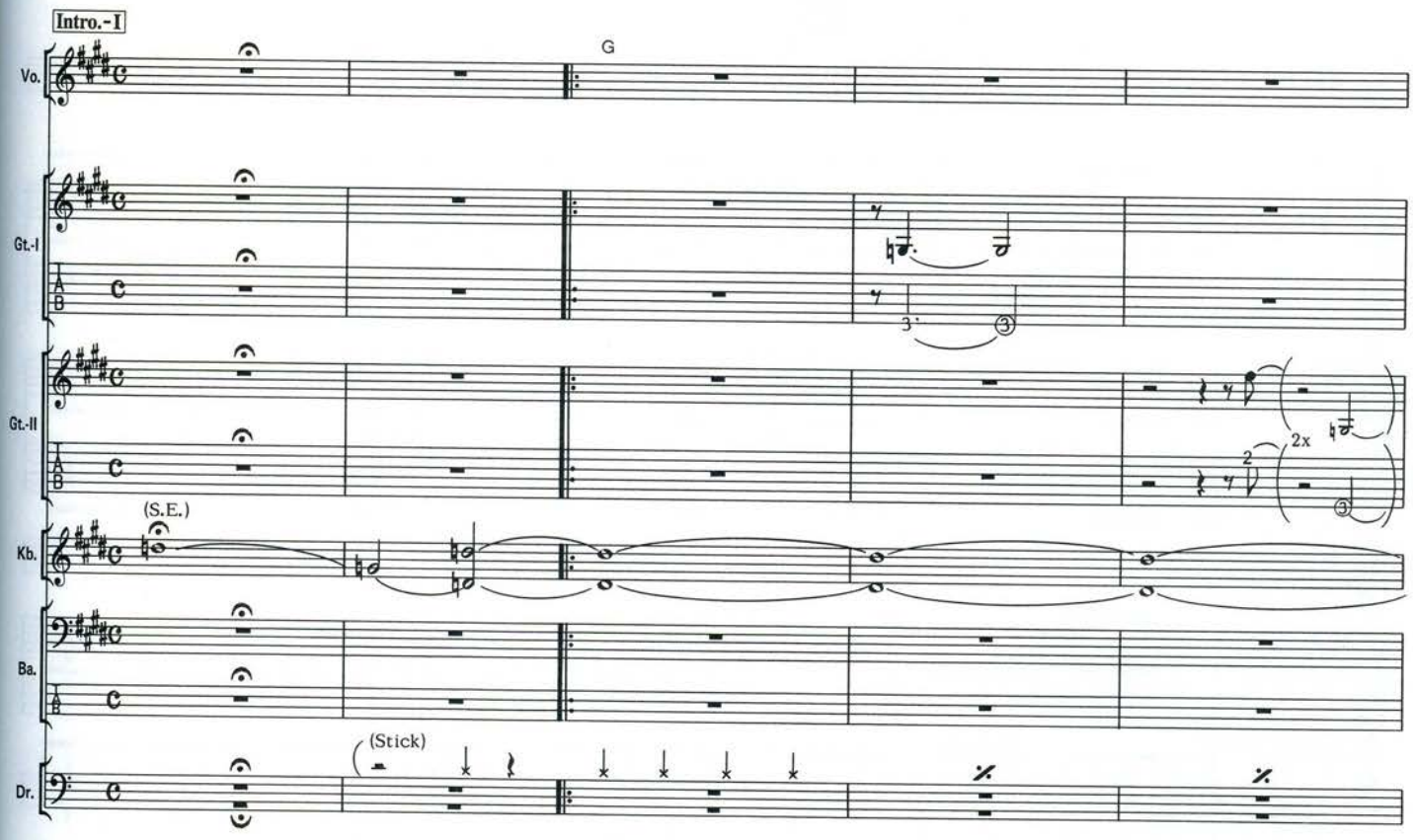
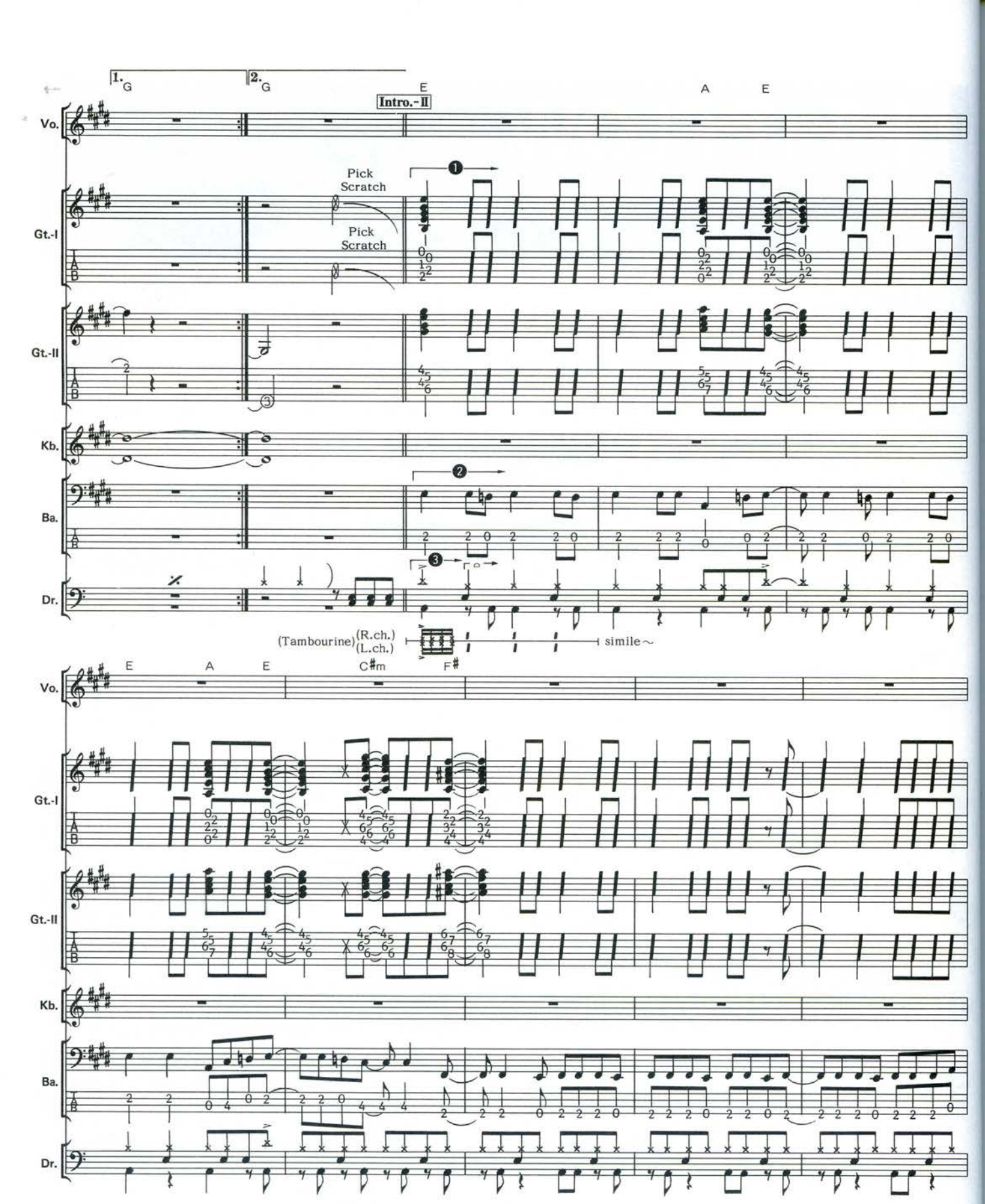
G U I T A R

ギター・パートはバッキングのみで、右チャンネルのGt.-IIが音色やコード・ポジションを変える味付け役になっている。ギター・トーンに近い白玉系のバッキングは、一応シンセとして処理したが、ボリューム・ペダルなどを使えばギターでもプレイが可能だ。Intro.-Iは特に意味のあるプレイではないのでカットしてもよいだろう。

B A S S

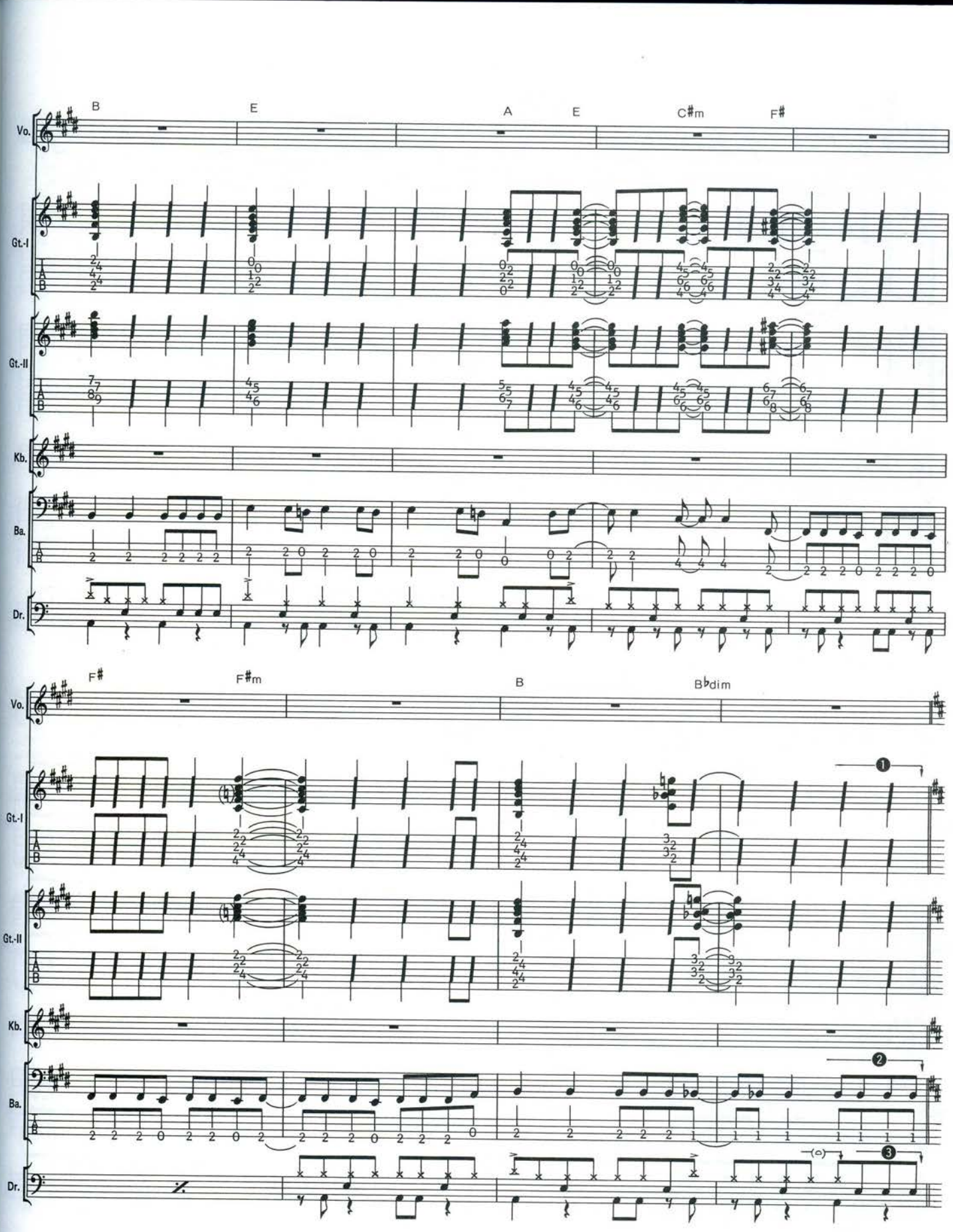
開放弦を多用するプレイだが、音を切ることを意識せずに弾けるライン構成になっている。開放弦と押弦のポジションが近いため楽にプレイできるので、シンコペーションやダイナミクスのみに神経を集中させること。やや変則的な小節数になっているので、曲の進行にも気を配りたい。

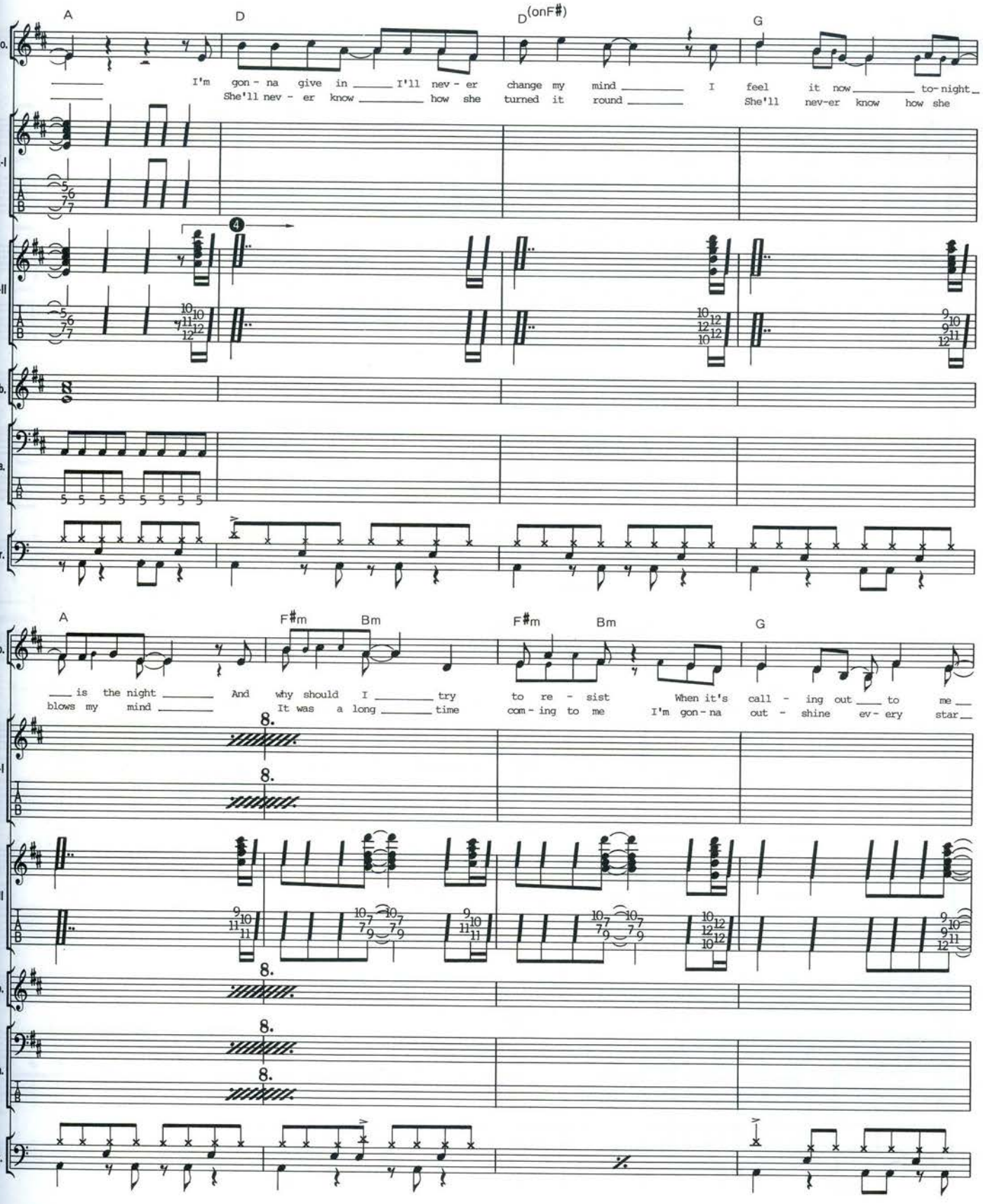
D R U M S

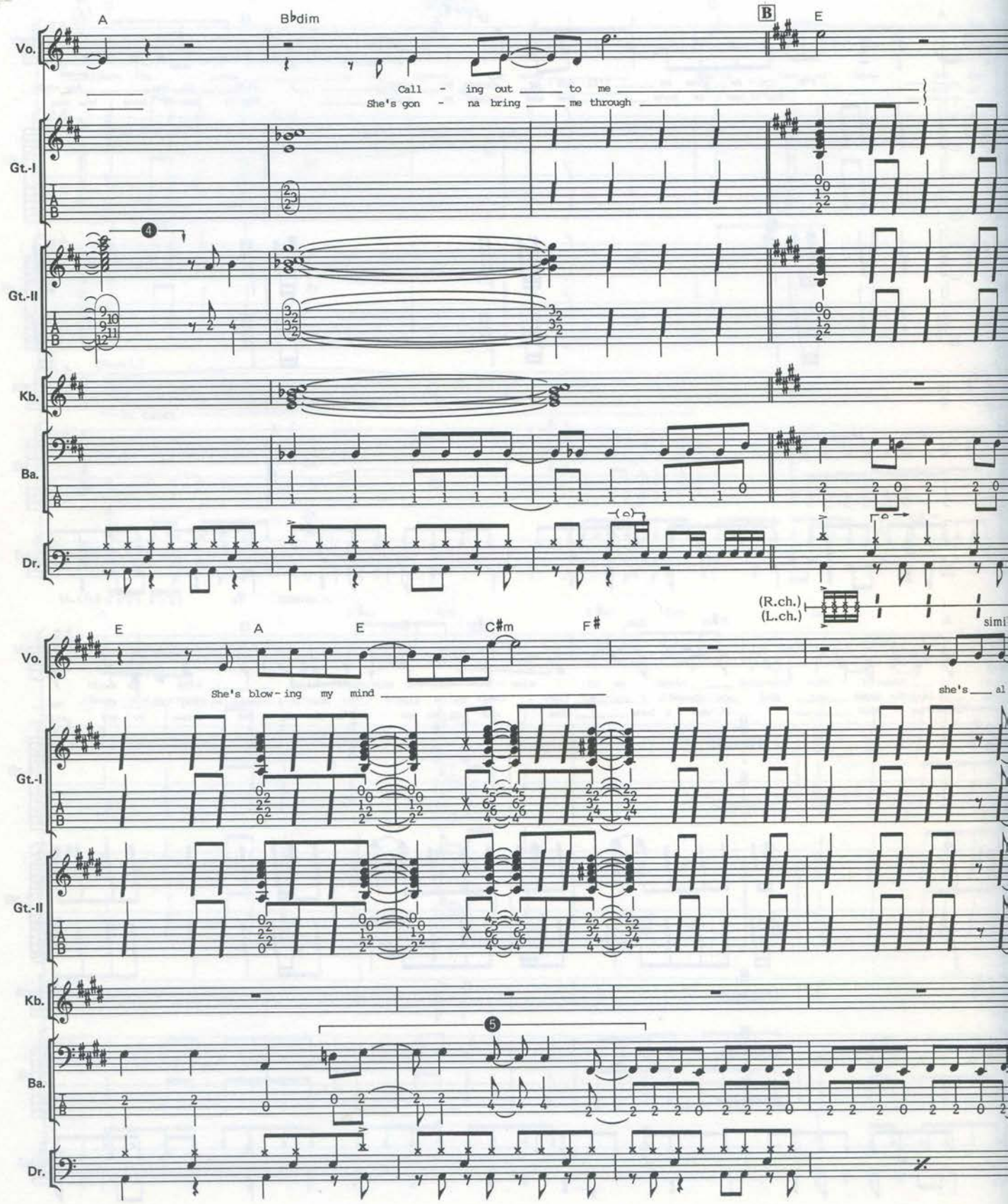
ドラムスはボーカルのサポートに徹しているため、派手な部分や見せ場は皆無だ。スタートからラストまでボリュームも一定で、淡々とプレイしていくのみだ。何もしないこともプレイする上での大切な要素でもあるので、ボーカルやバンドのサウンドを楽しみながら叩くことを目標にしたい。

❶（Gt.）：ギター・サウンドの遠くて細かいリズムは聴き取れないので、曲想からこんな風に弾いているだろうという記譜になっている。

❷（Ba.）：E音とD音の8分の弾き方で雰囲気が大きく変わってくる。D音側にアクセントをつけるようにすること。

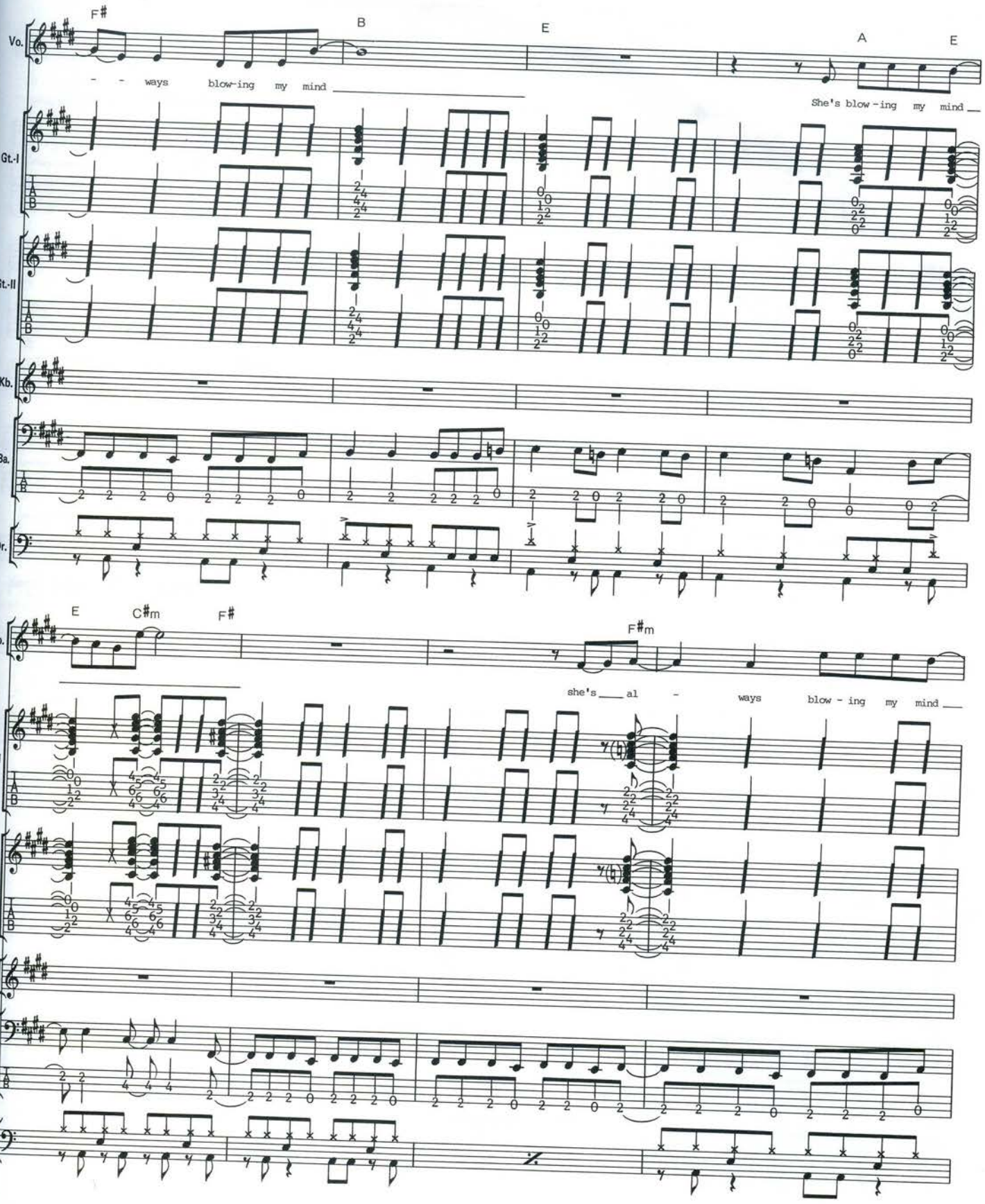
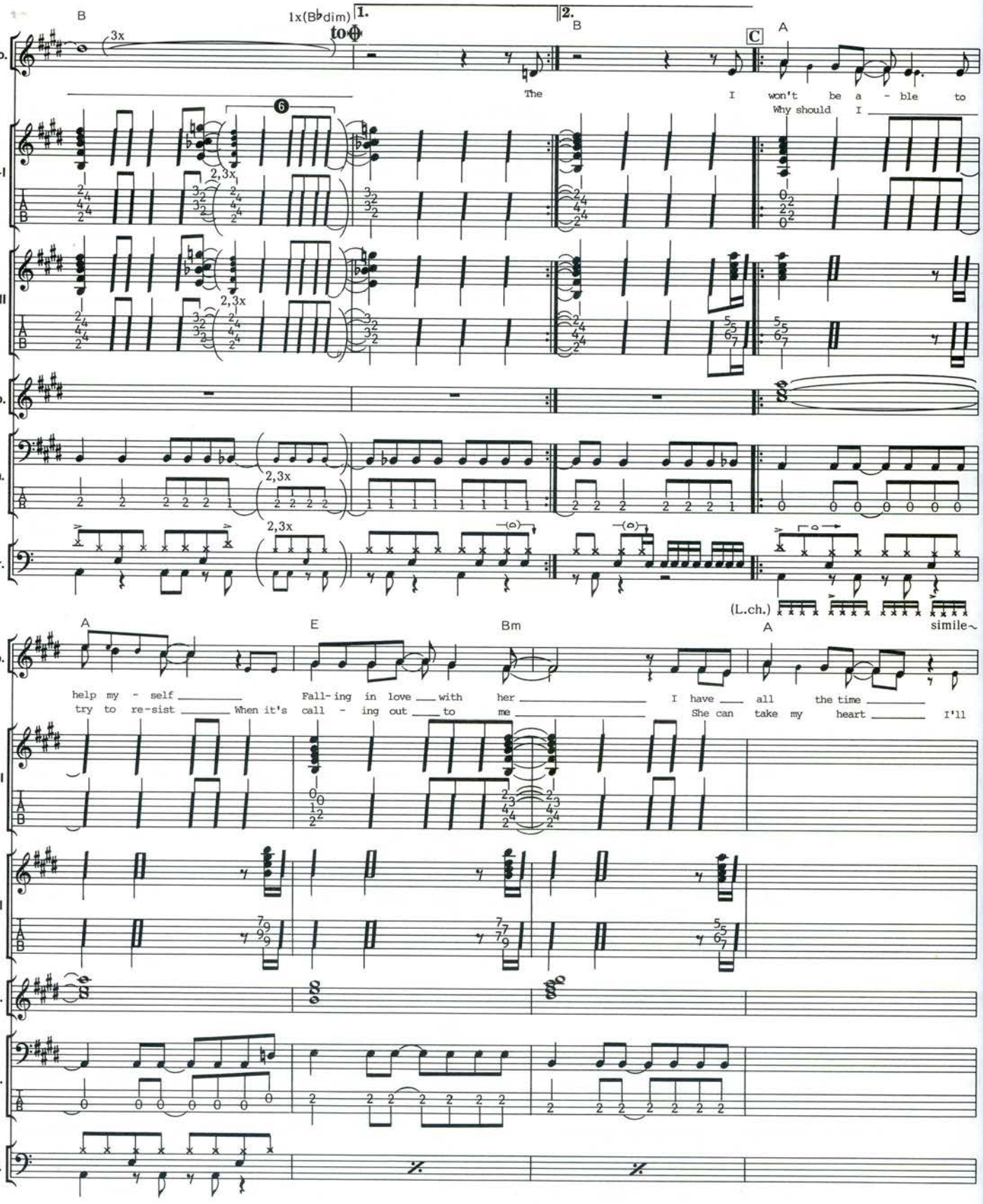
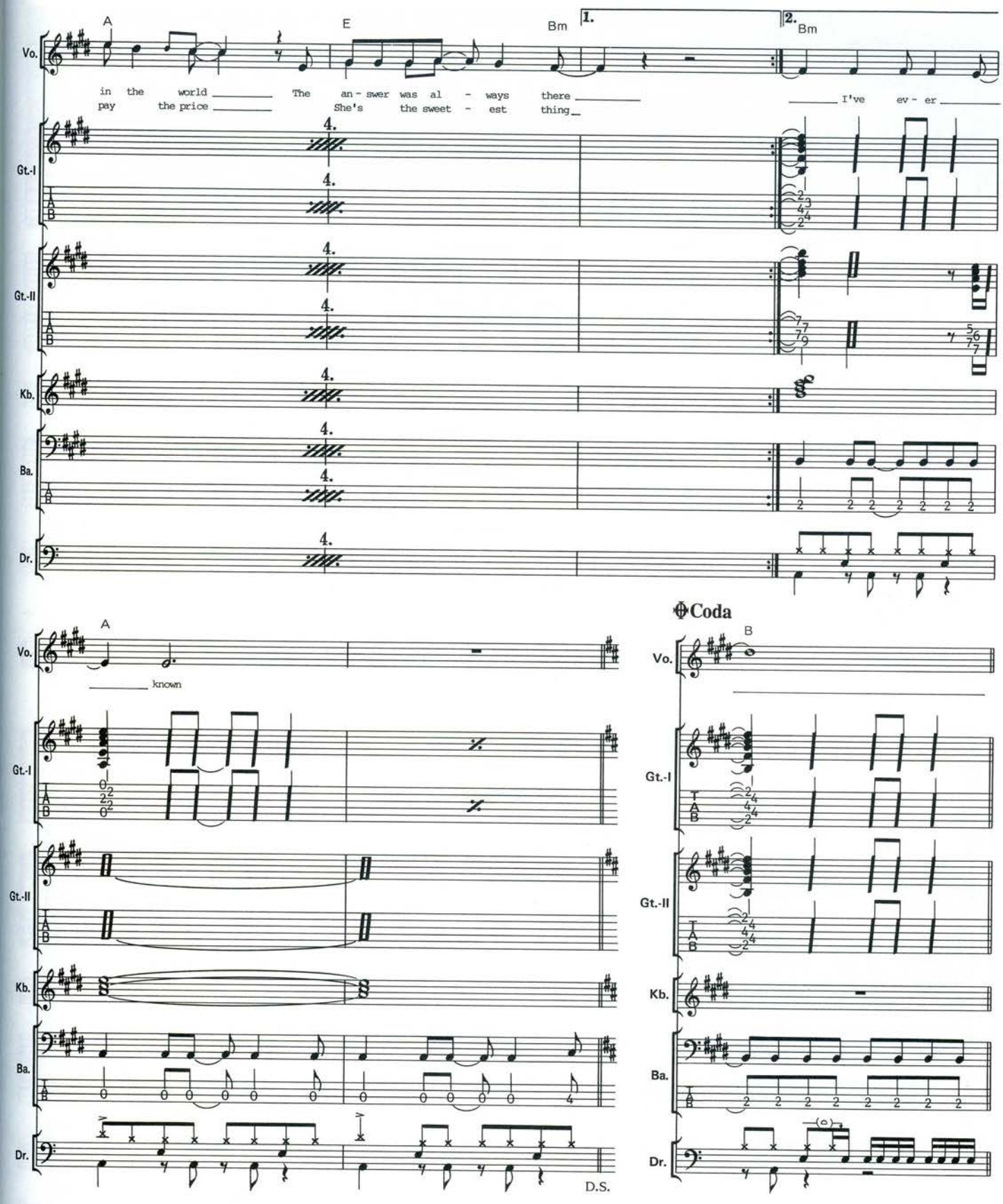
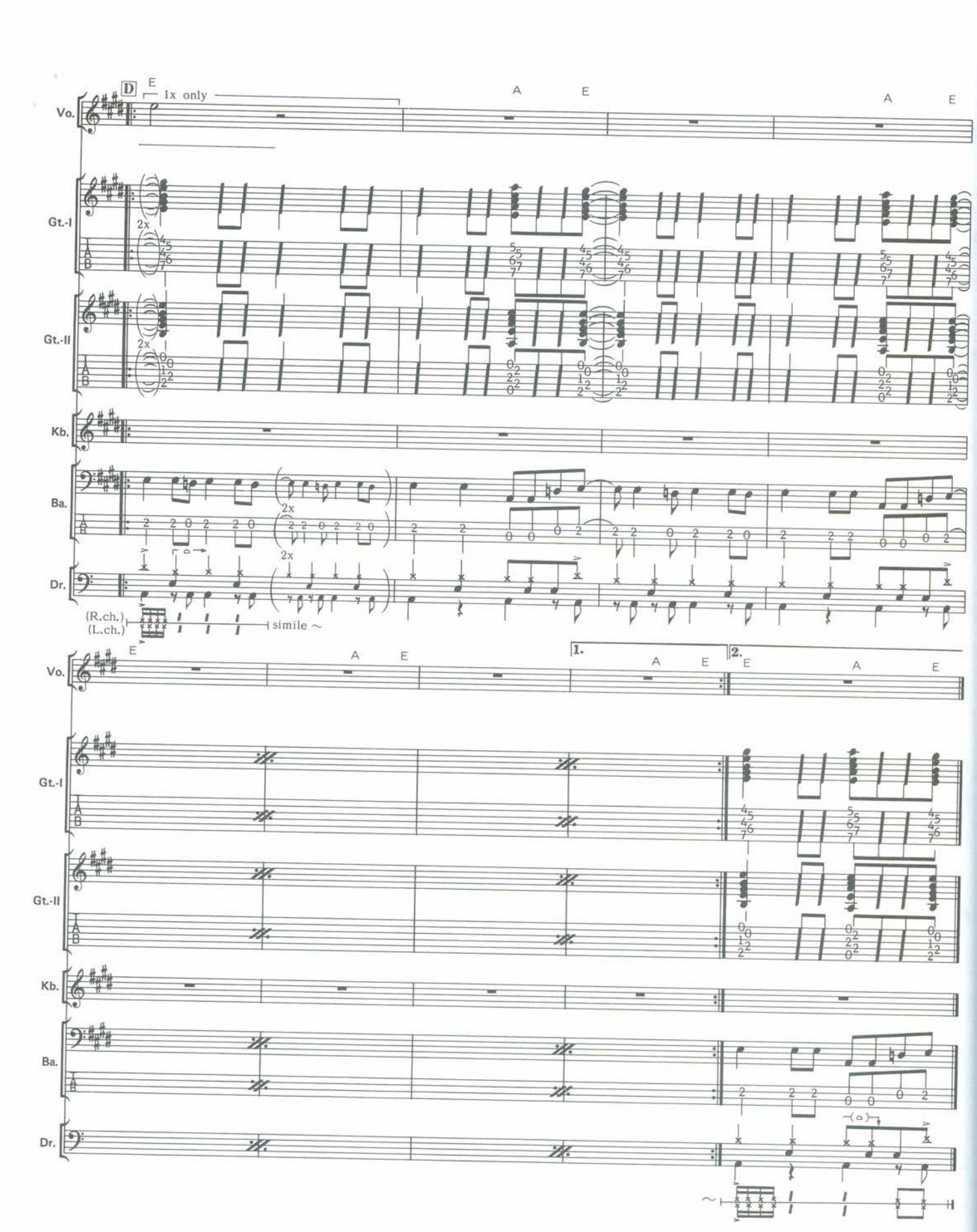
❸（Dr.）：ハイハットの4分と8分の使い分けやキックのパターンは完全に固定されているので、譜面に忠実に叩くこと。


B
E
A
E
C♯m
F♯
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
F♯
F♯m
B
B♭dim
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.

A
D
D(onF#)
G
Vo.
(1,3x)Here she comes walk - ing across the sand
(2x) au - tumn and(the)win - ter have been and gone
She'll nev - er know how she
Half the time I nev - er
Gt.-I
Gt.-II
3x
Kb.
(Synth.)
3x tacet
Ba.
Dr.
(L.ch.)
simile ~
F#m
Bm
blows my mind She's there with the chem - i - cals in my brain Spin-ning soft - ly round my head
knew what was wrong I nev - er no - ticed I was feel-ing down It just went day by day

❹ (Gt.) ：クリア・トーンにオーバードライブをかけた鋭角的でキレのあるカッティングだ。16分のカッティングは目一杯鋭くストロークすること。



❺ (Ba.) ：このシンコペーションはバンド全体で動いているので重要な部分だが、あまり誇張せずにサラッとプレイしたい。


F#
B
E
A
E
Vo.
- - ways blow-ing my mind
She's blow-ing my mind
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
E
C#m
F#
F#m
she's al - ways blow - ing my mind

❻ (Gt.) ：2回目と3回目はコードBでシンコペーションするので注意しよう。

A
E
Bm
1.
2.
Bm
Vo.
in the world The an - swer was al - ways there
pay the price She's the sweet - est thing
I've ev - er
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
4.
A
known
Coda
B
D.S.

D
E
1x only
A
E
A
E
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
2x
(R.ch.)
(L.ch.)
simile ~
1.
2.

INNOCENT SMILE

イノセント・スマイル

Words & Music by Mark Hamilton

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

G U I T A R

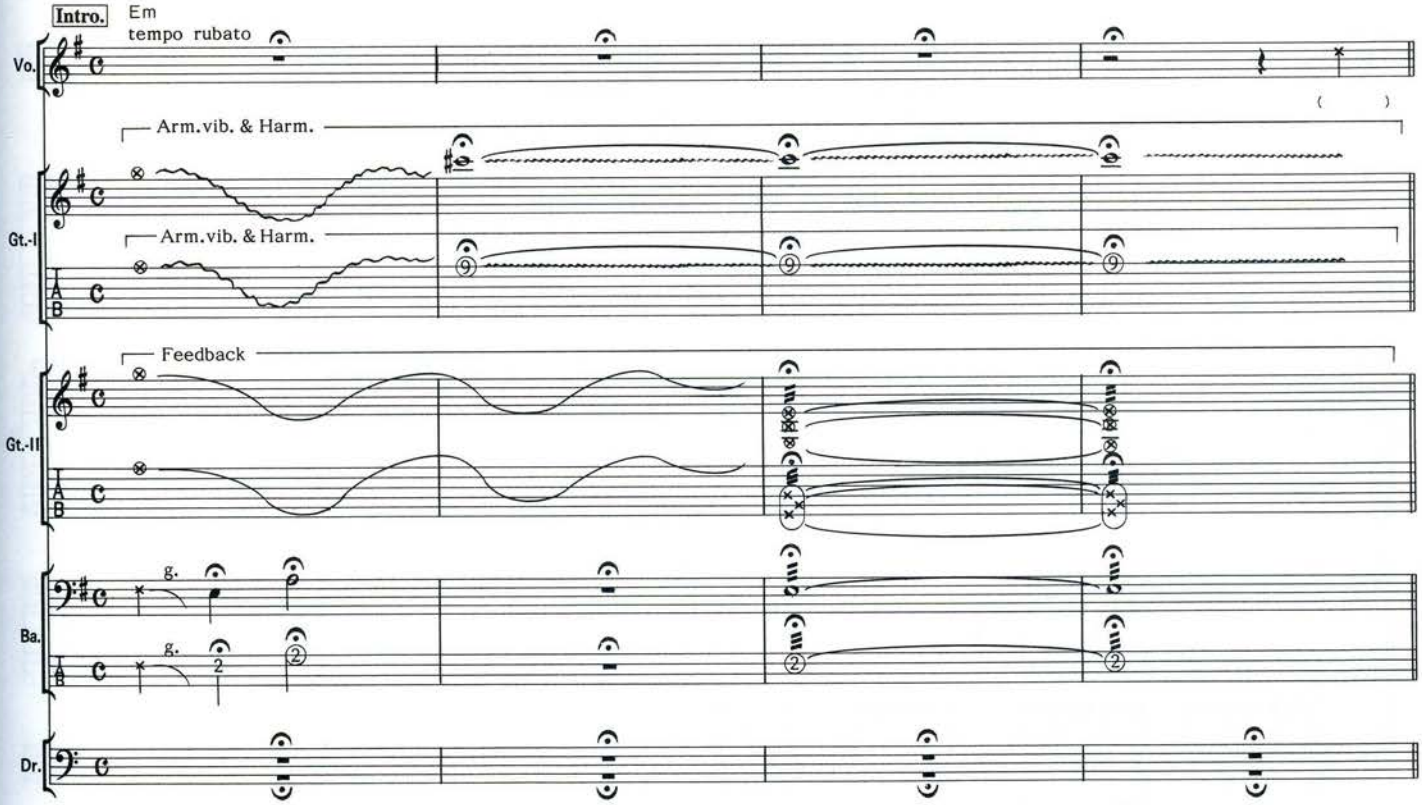
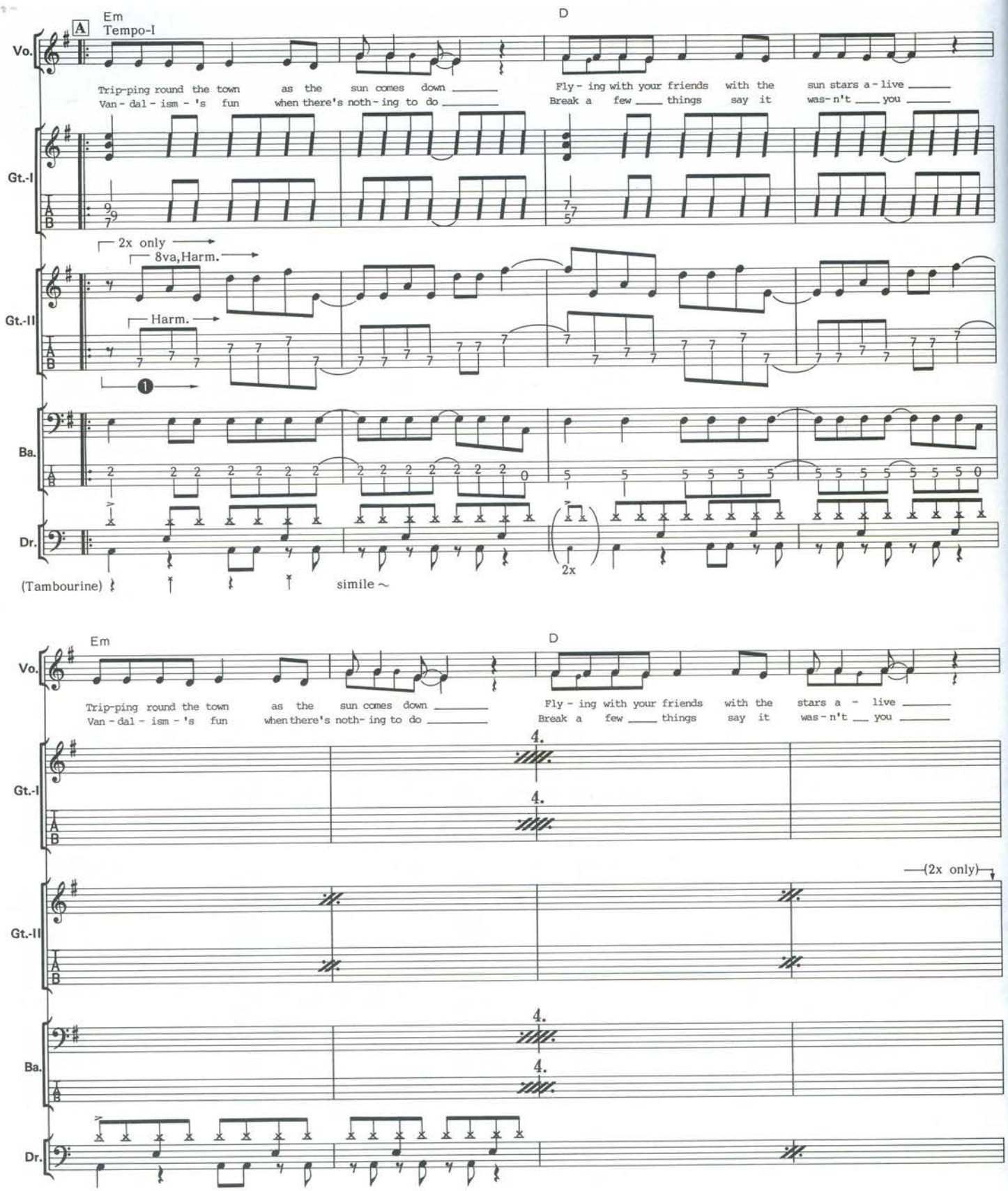
曲アタマからハーモニクス、アーム、フィードバックなどギターの特性を活かしたプレイがみられ、A～Eでは効果音的に、F～Jは2本によるギターのフリー・プレイがピークになるが、譜面に表記するのは不可能なためカットしてある。各自ギターでやれることは何でもやるようなつもりでトライしてみよう。

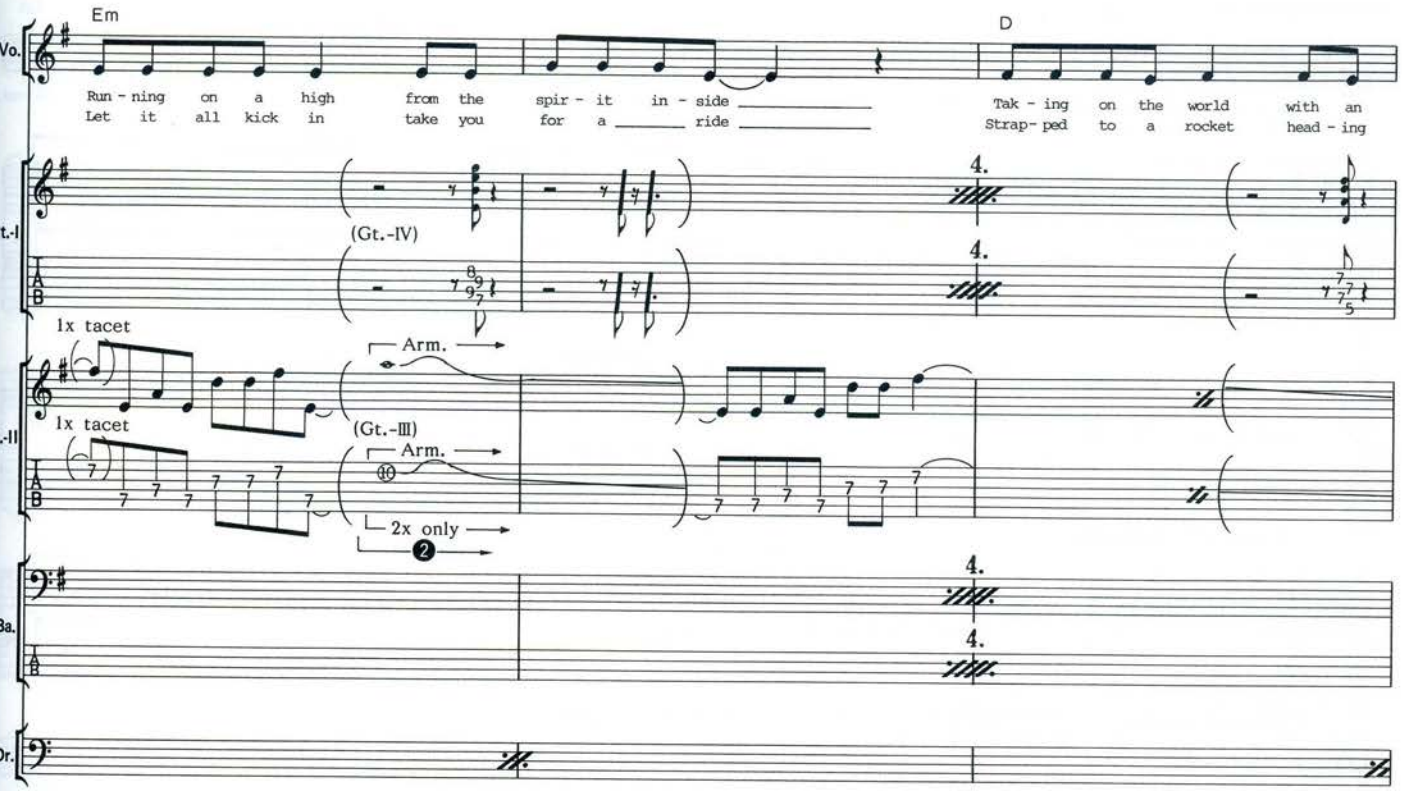
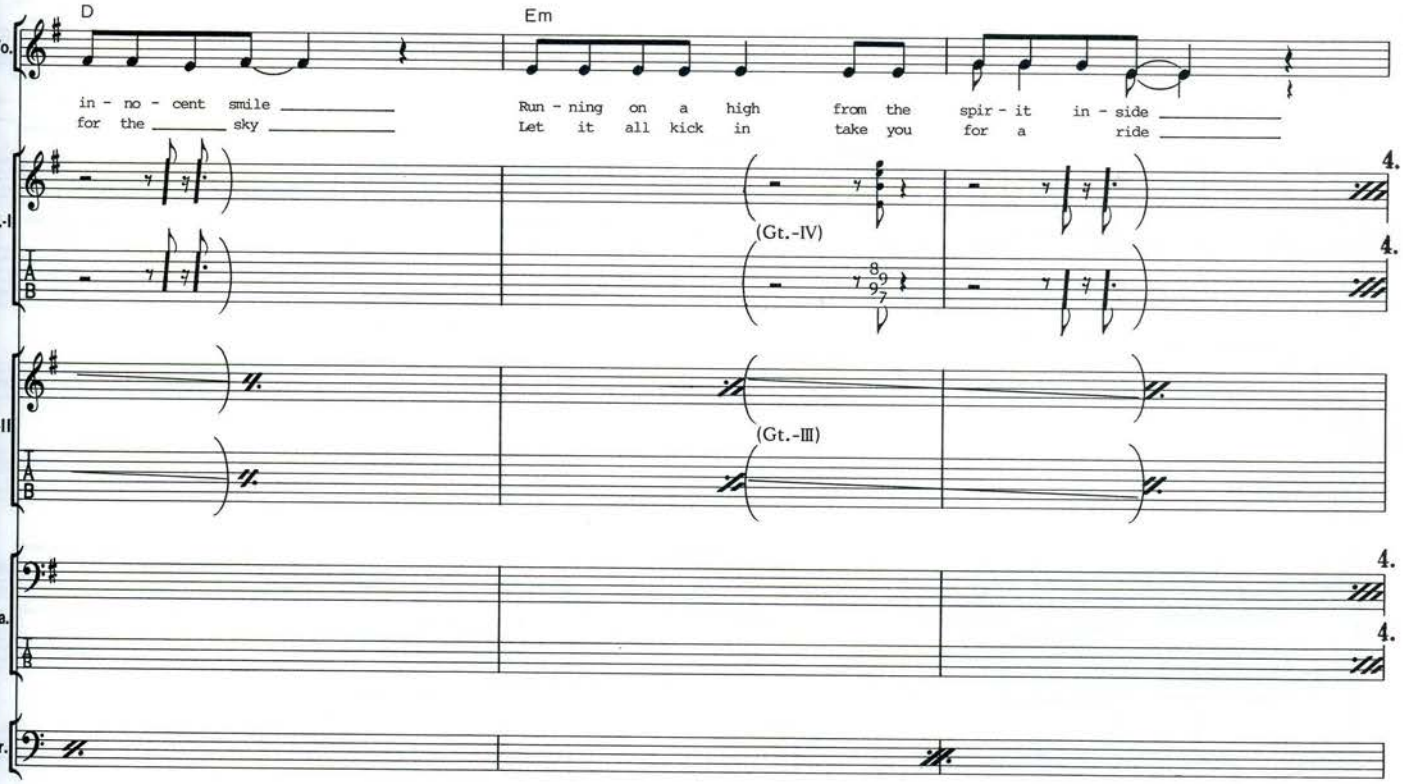
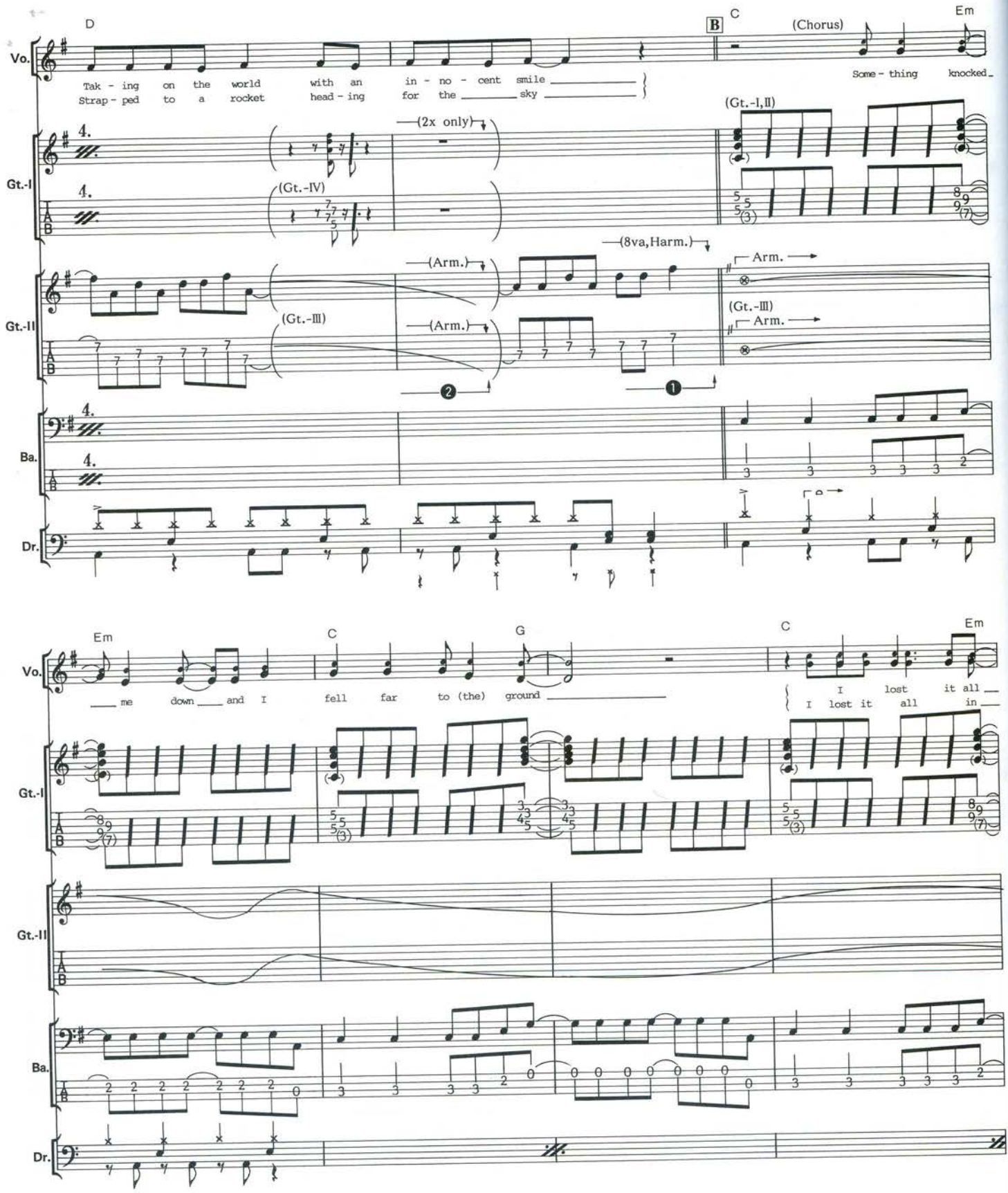
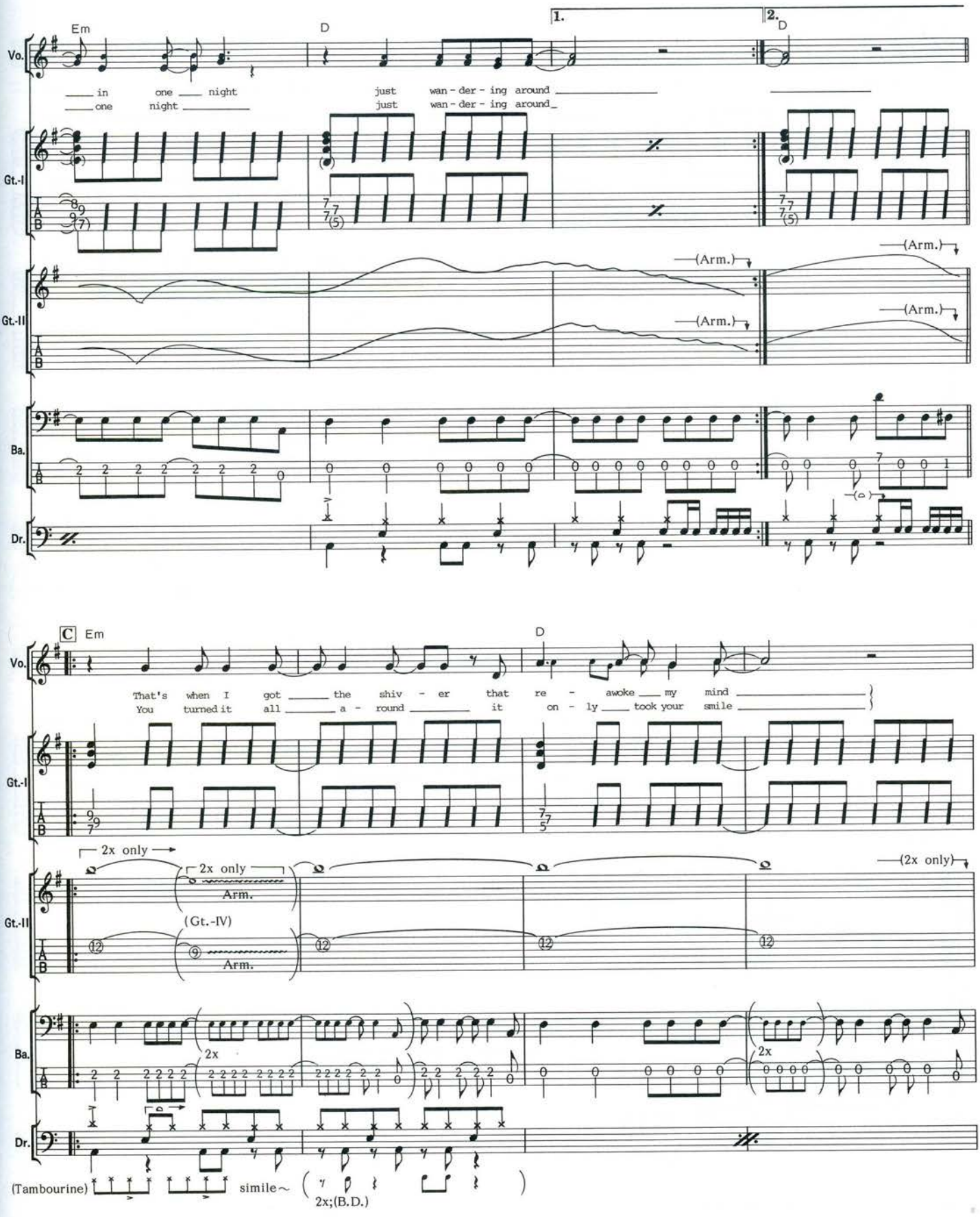
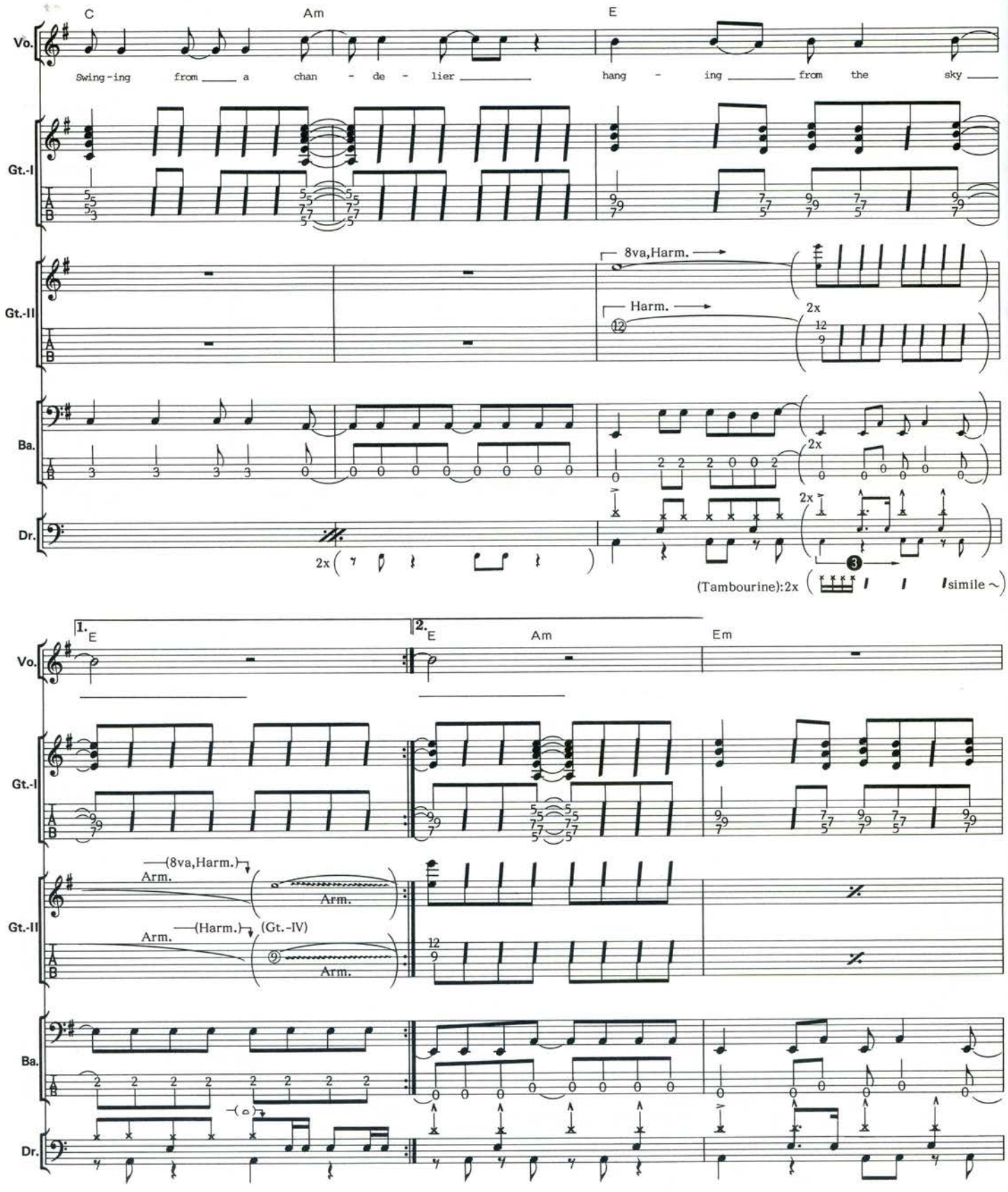
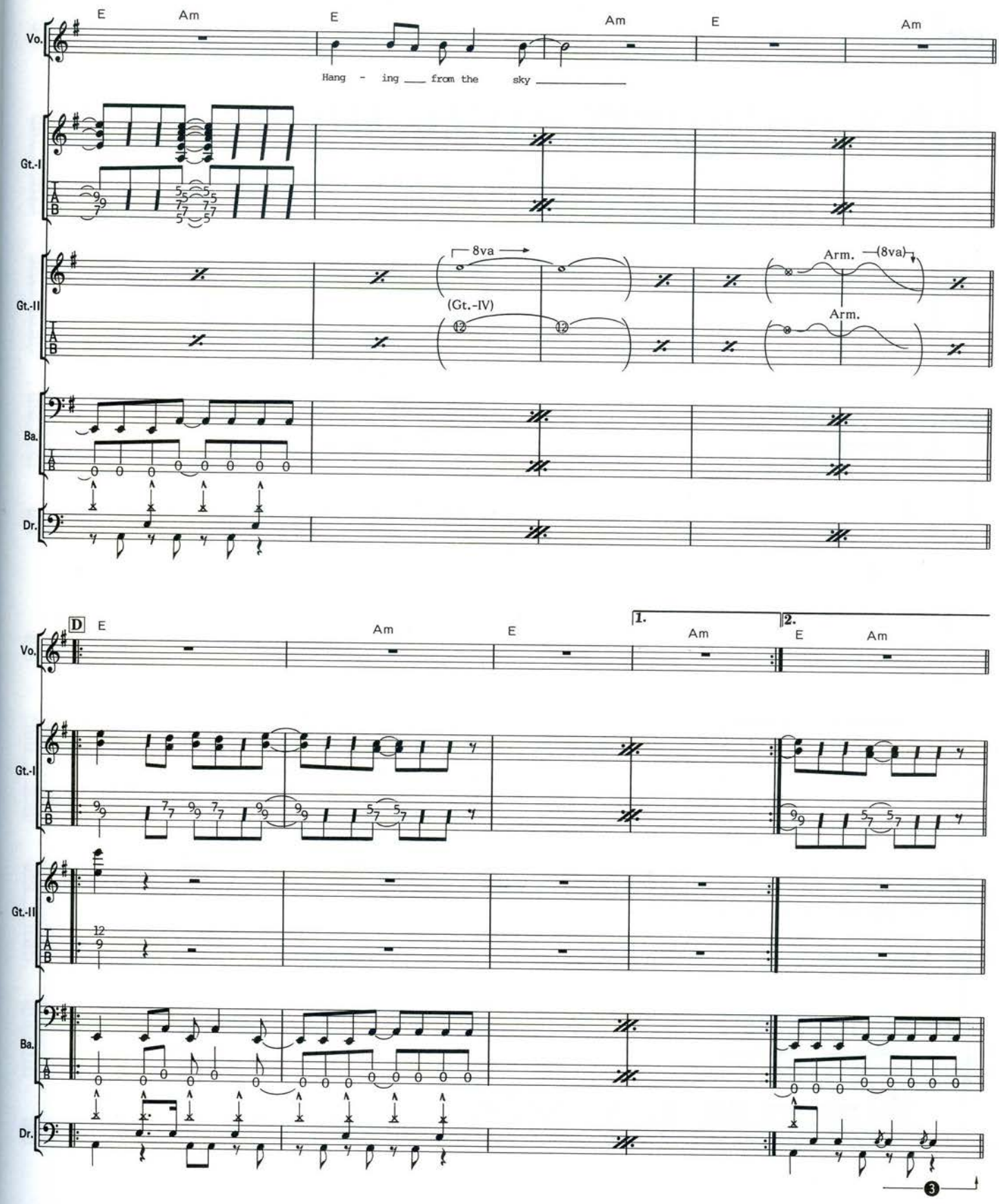
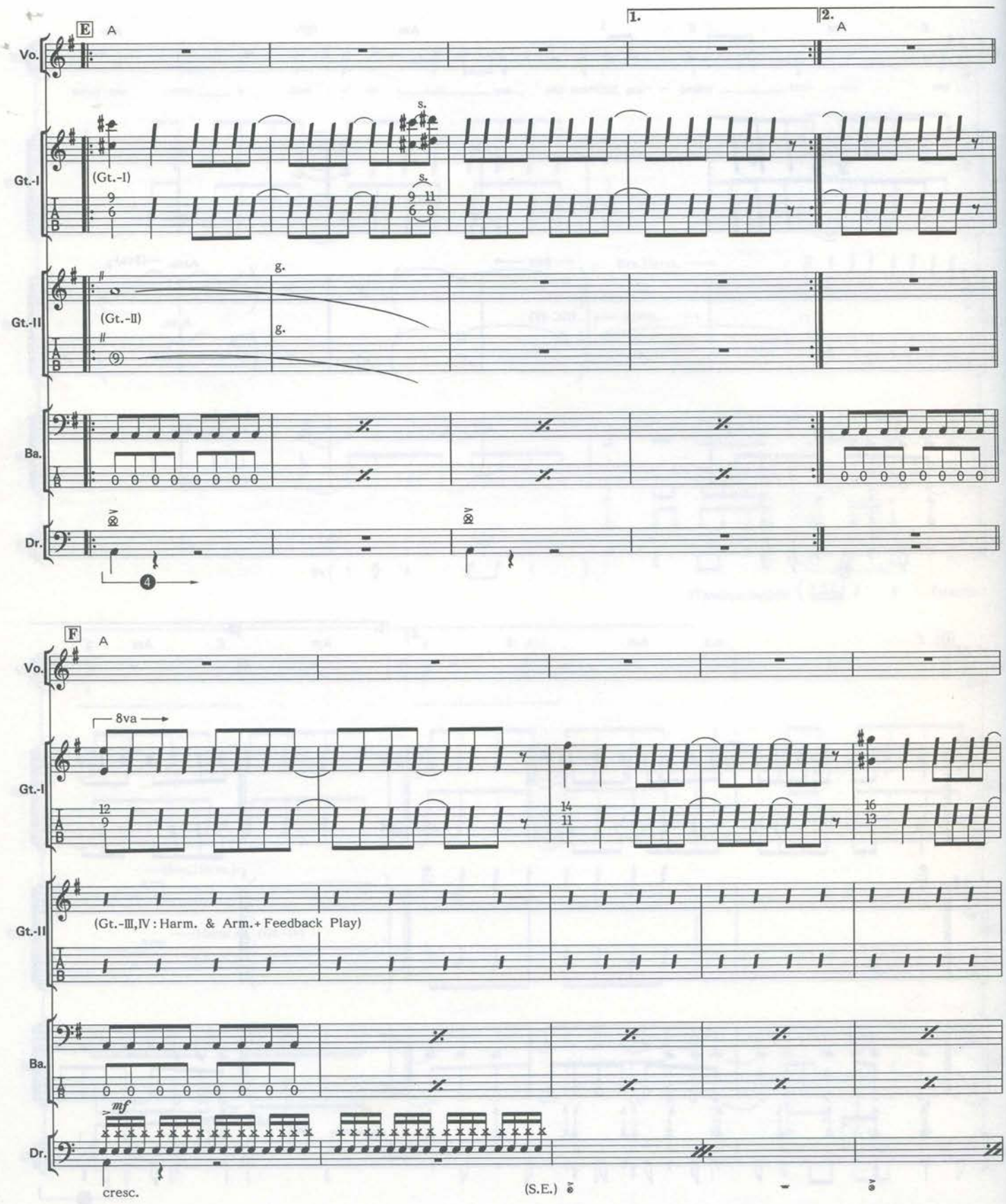
B A S S

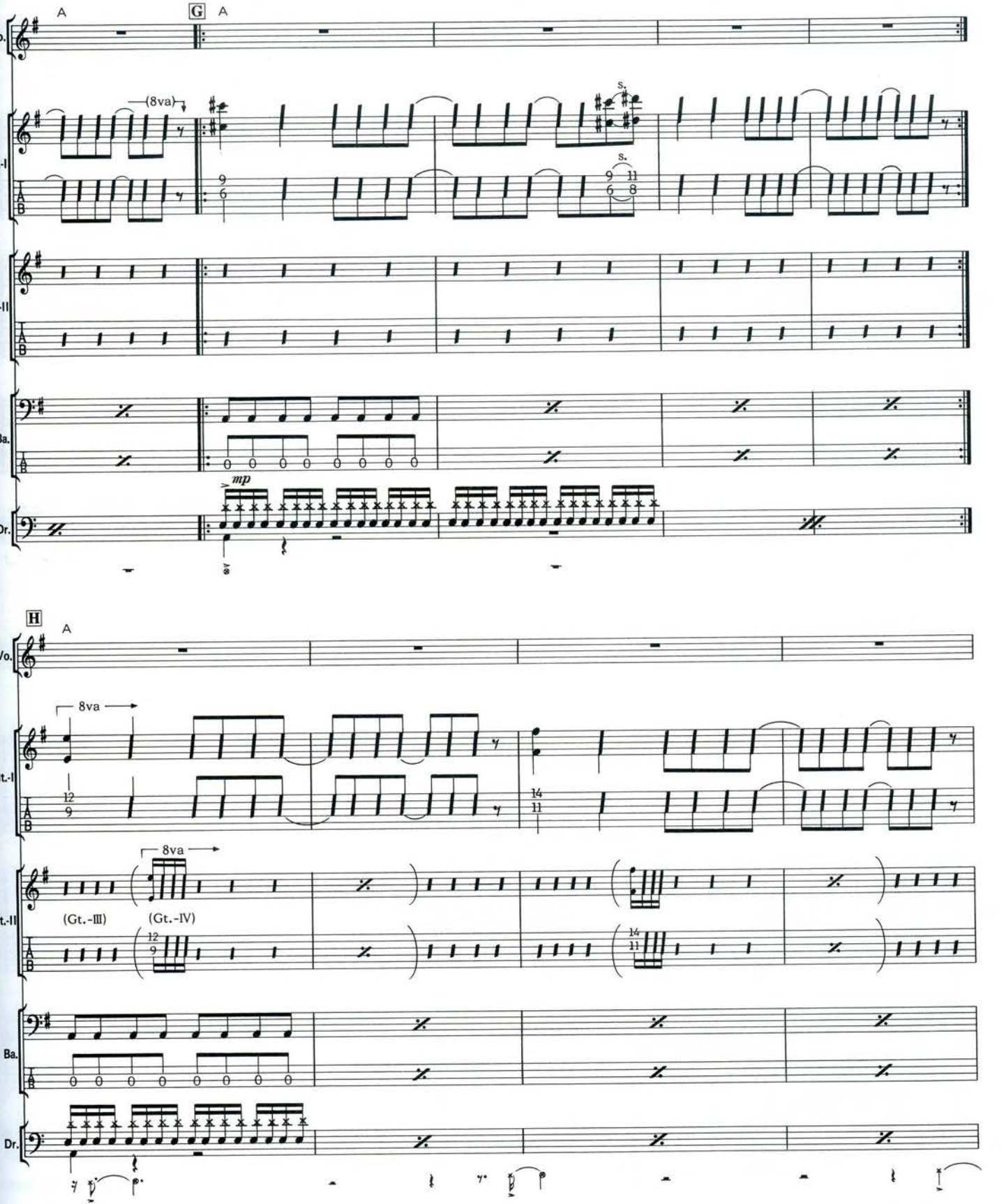
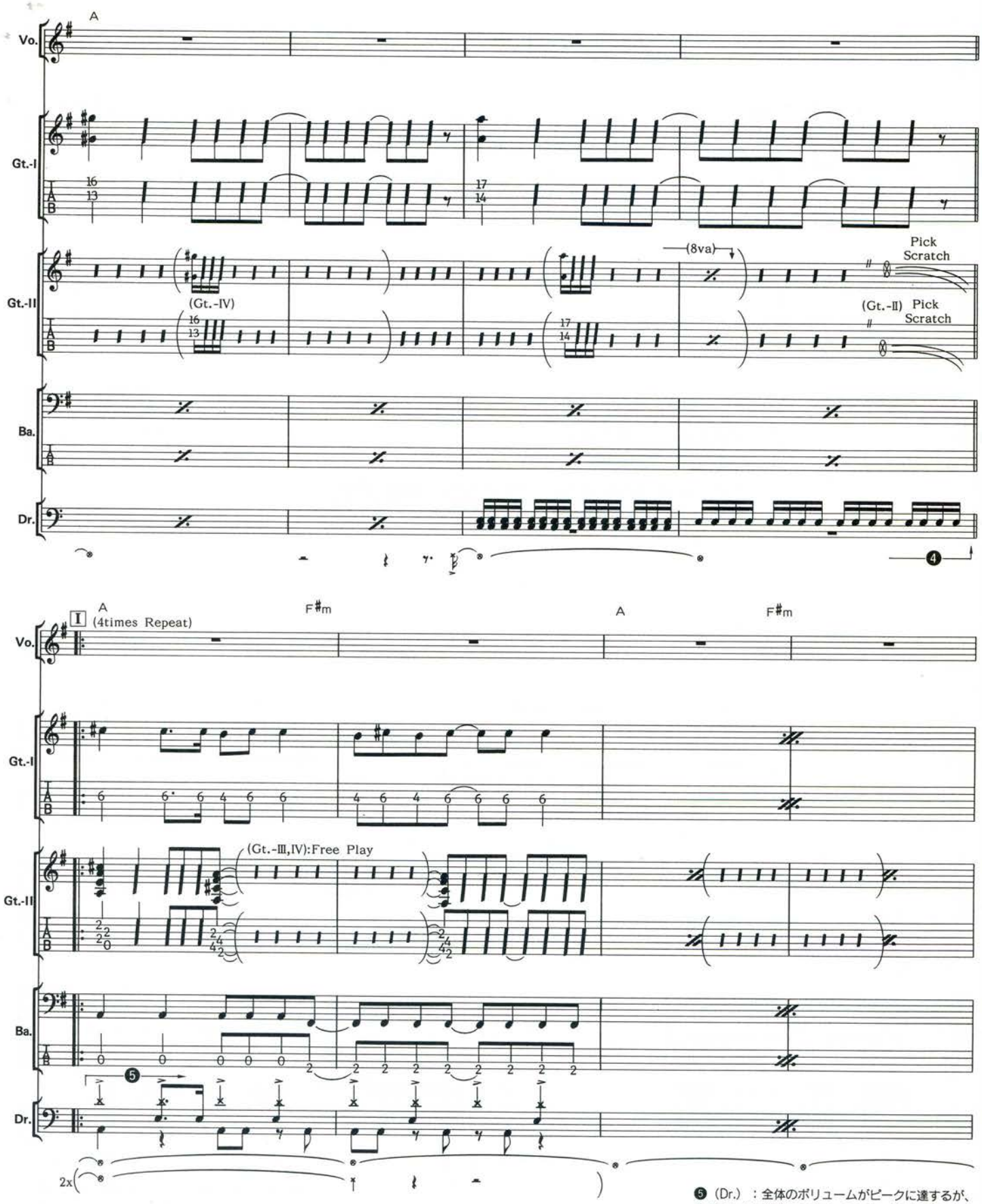
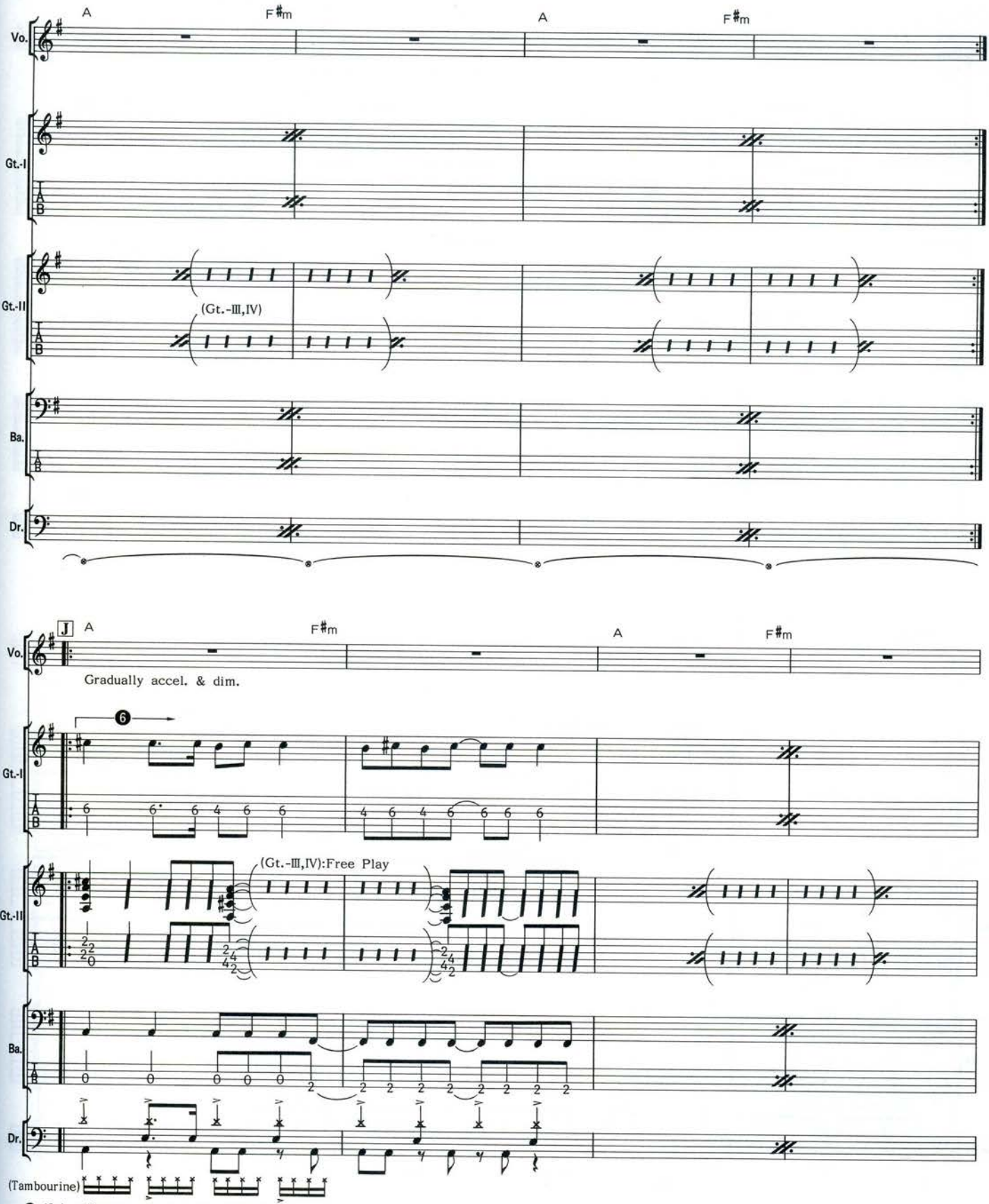
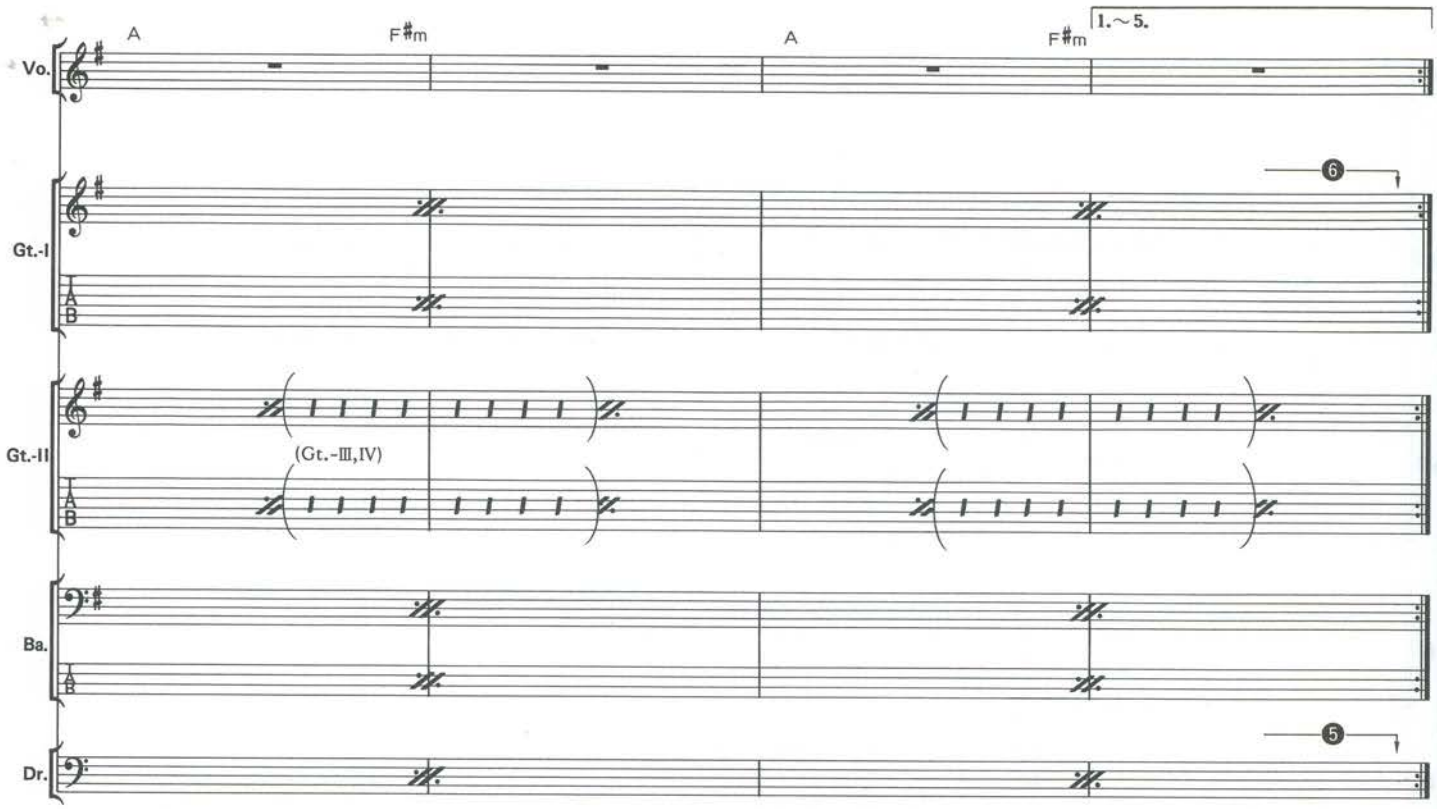
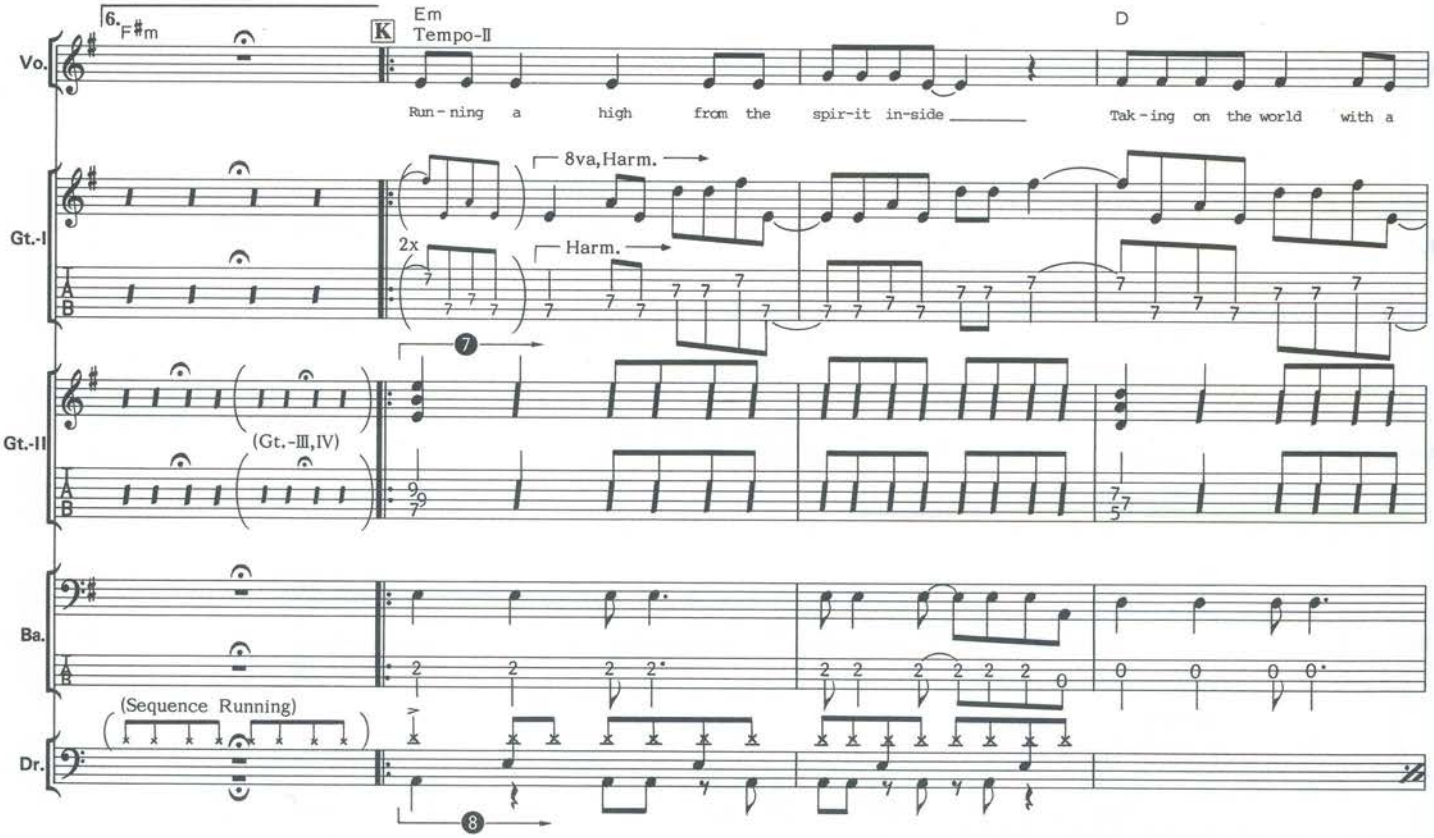
ギターのハーモニクスやアームを駆使したサウンドがメインになっているため、ベースはベーシックなサポートに徹する必要がある。ギター・プレイに足を引っ張られないように、落ち着いて自分のプレイをキープすること。

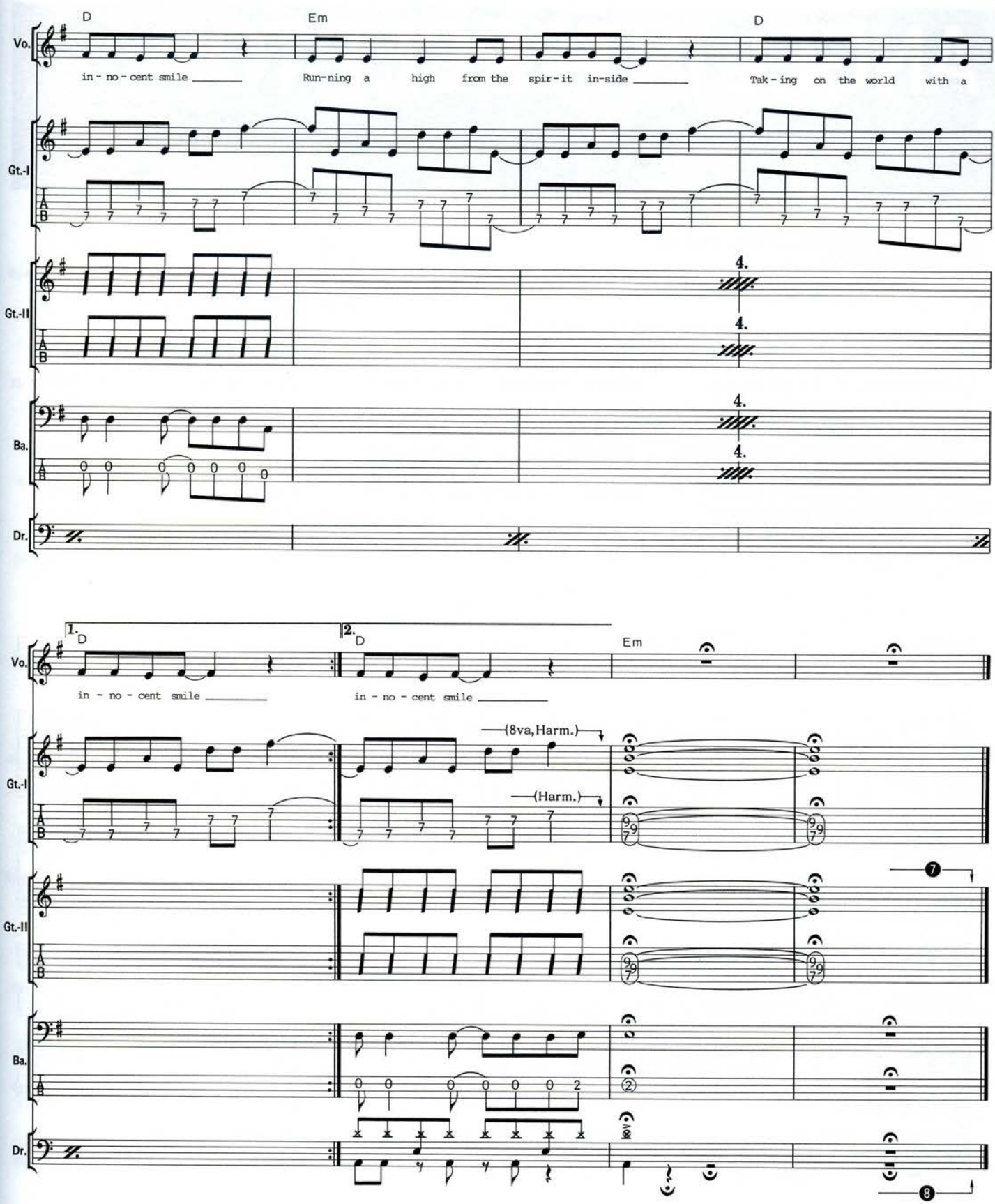
D R U M S

この曲は場面転換が多く、ピアニッシモからフォルテッシモまで起伏の激しいプレイが行なわれる。まず曲の構成やボリュームの配分をチェックして、イメージを頭に焼き付けておくことが大切だ。IからJにかけてマックス・パワーが出せるようにし、Kで気持ちを180度切り替えることがポイントだ。



❶ (Gt.) ：ハーモニクスによるアルペジオ。フィンガリングは難かしくないが、音が途切れないように気をつけよう。

❷ (Gt.) ：決められたフレーズではなく、オブリガート的なものなので各自のフィーリングでプレイしよう。

D
B
C
(Chorus)
Em
Vo.
Tak - ing on the world with an in - no - cent smile
Strap - ped to a rocket head - ing for the sky
Some - thing knocked
Gt.-I
(2x only)
(Gt.-IV)
(Gt.-I,II)
Gt.-II
(Gt.-III)
(Arm.)
(8va,Harm.)
Arm.
Ba.
Dr.
Em
C
G
C
Em
me down and I fell far to (the) ground
I lost it all
I lost it all in

Em
D
1.
2.
D
Vo.
in one night
one night
just wan - der - ing around
just wan - der - ing around
Gt.-I
Gt.-II
(Arm.)
(Arm.)
(Arm.)
(Arm.)
Ba.
Dr.
C Em
D
That's when I got the shiv - er that re - awoke my mind
You turned it all a - round it on - ly took your smile
2x only
2x only
Arm.
(Gt.-IV)
Arm.
(2x only)
2x
2x
(Tambourine)
simile
2x;(B.D.)

❸（Dr.）：ここからボリュームを上げていくが、一気にパワー・アップしないように落ち着いて行なうこと。

E
Am
E
Am
E
Am
Vo.
Hang - ing ___ from the sky ___
Gt.-I
Gt.-II
8va
(Gt.-IV)
Arm.
(8va)
Arm.
Ba.
Dr.
D
E
Am
E
1.
Am
2.
E
Am
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
3

❹ (Dr.) ：雰囲気を変える大事な場面だ。気を緩めずにしっかりとテンポ・キープする。


A
G
A
Vo.
(8va)
S.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
mp
Dr.
H
A
8va
(Gt.-III)
(Gt.-IV)

❺（Dr.）：全体のボリュームがピークに達するが、先が長いので8分位のパワーでスタートしたい。アッチェレをリードするのはドラムスの役目だ。

❻ (Gt.) ：徐々にアッチェレしていく部分は、バンド全体で呼吸を合わせないとバラバラになるので、リード役を決めてバンド全体で入念に練習しよう。

❼ (Gt.) ：気持ちを切り替えてテンポ・チェンジを行なうが、サウンドの雰囲気は維持させておく。

❽ (Dr.) ：別の曲をプレイするつもりで臨むが、テンポは正確にキープしていくこと。

D
Em
D
Vo.
in - no - cent smile
Run-ning a high from the spir-it in-side
Tak-ing on the world with a
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
4.
1.
D
2.
D
Em
in - no - cent smile
(8va,Harm.)
(Harm.)
7
8

ANGEL INTERCEPTOR

エンジェル・インターセプター

Words & Music by Tim Wheeler / Richard McMurray

©1995 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

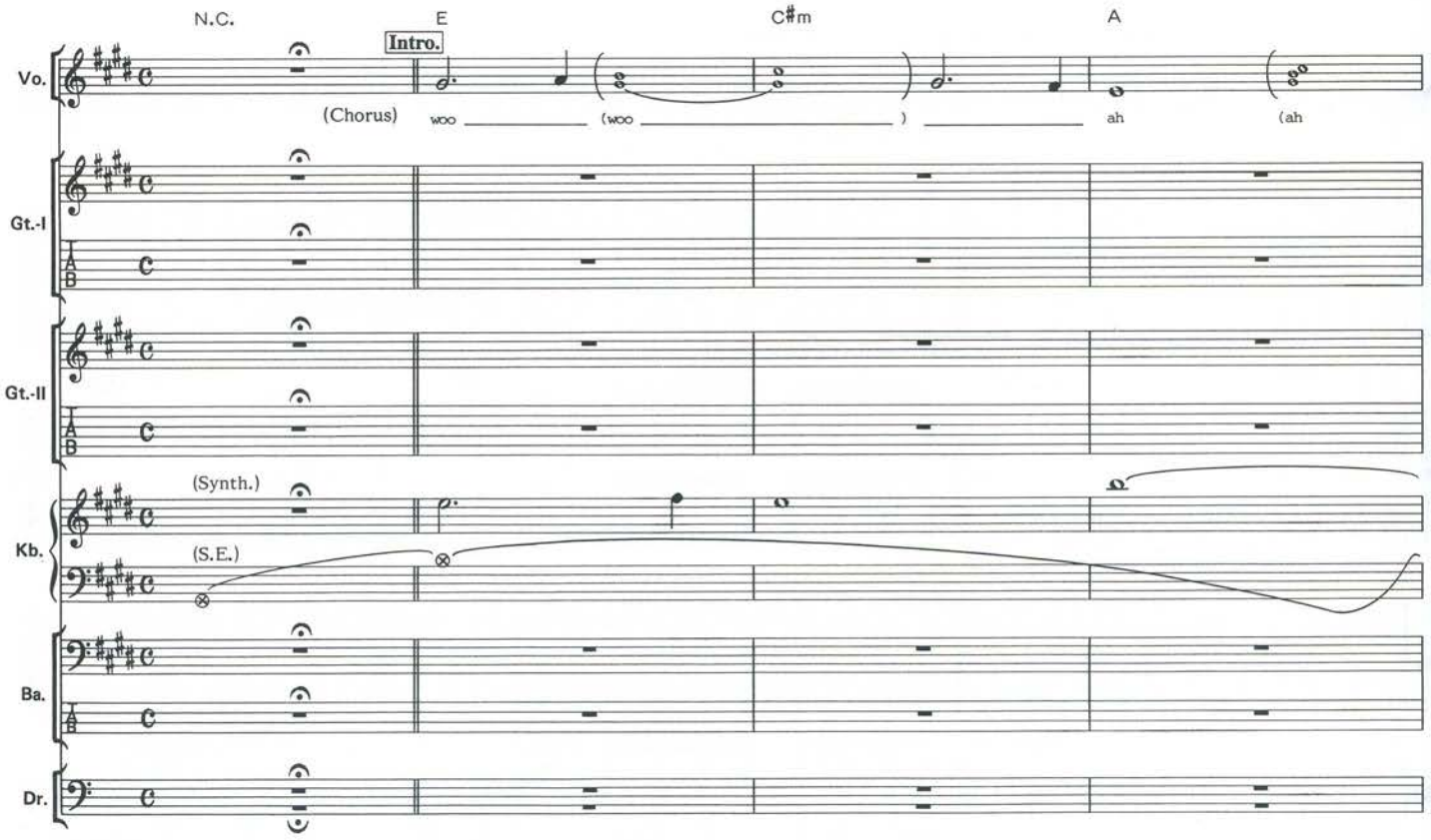
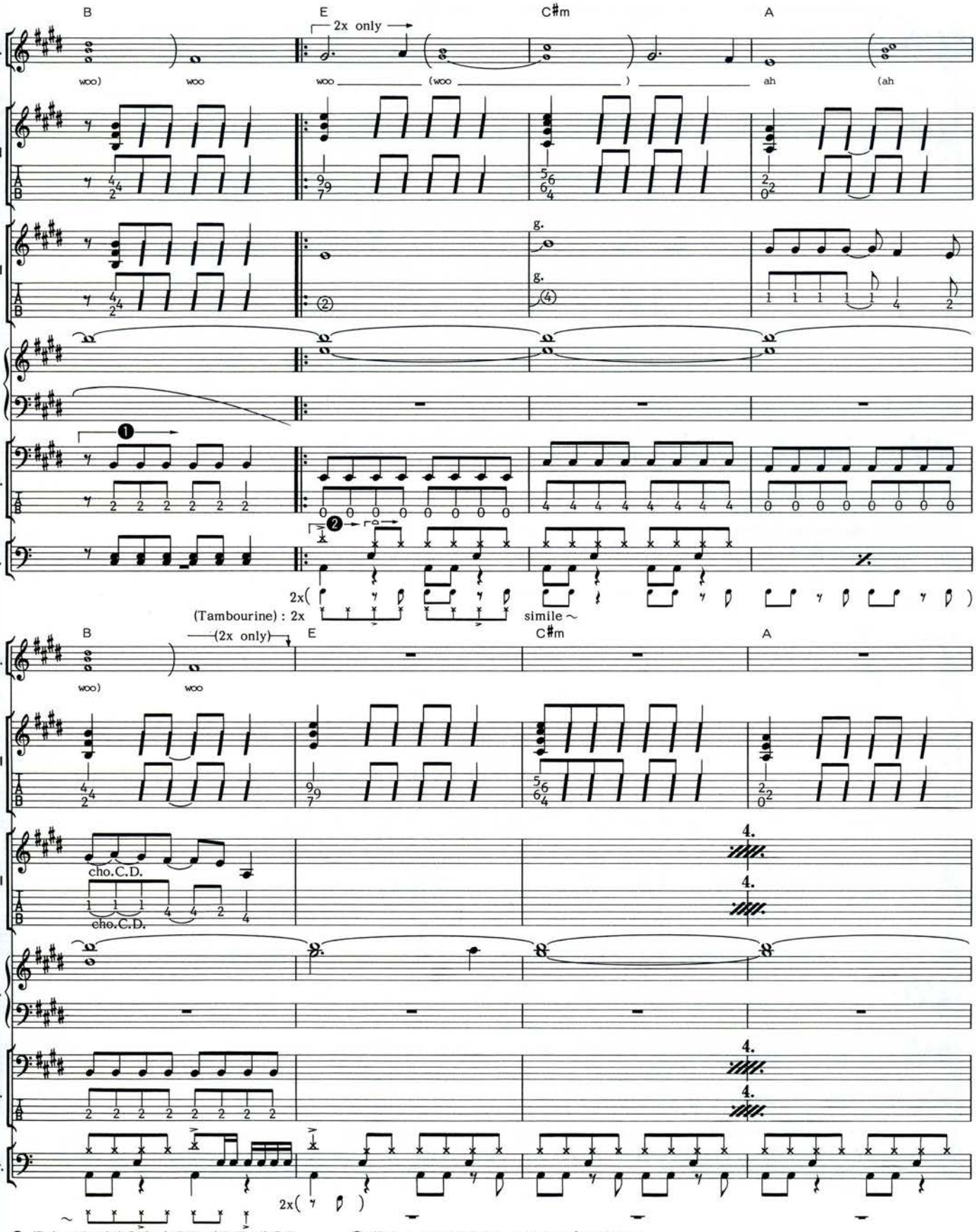
G U I T A R

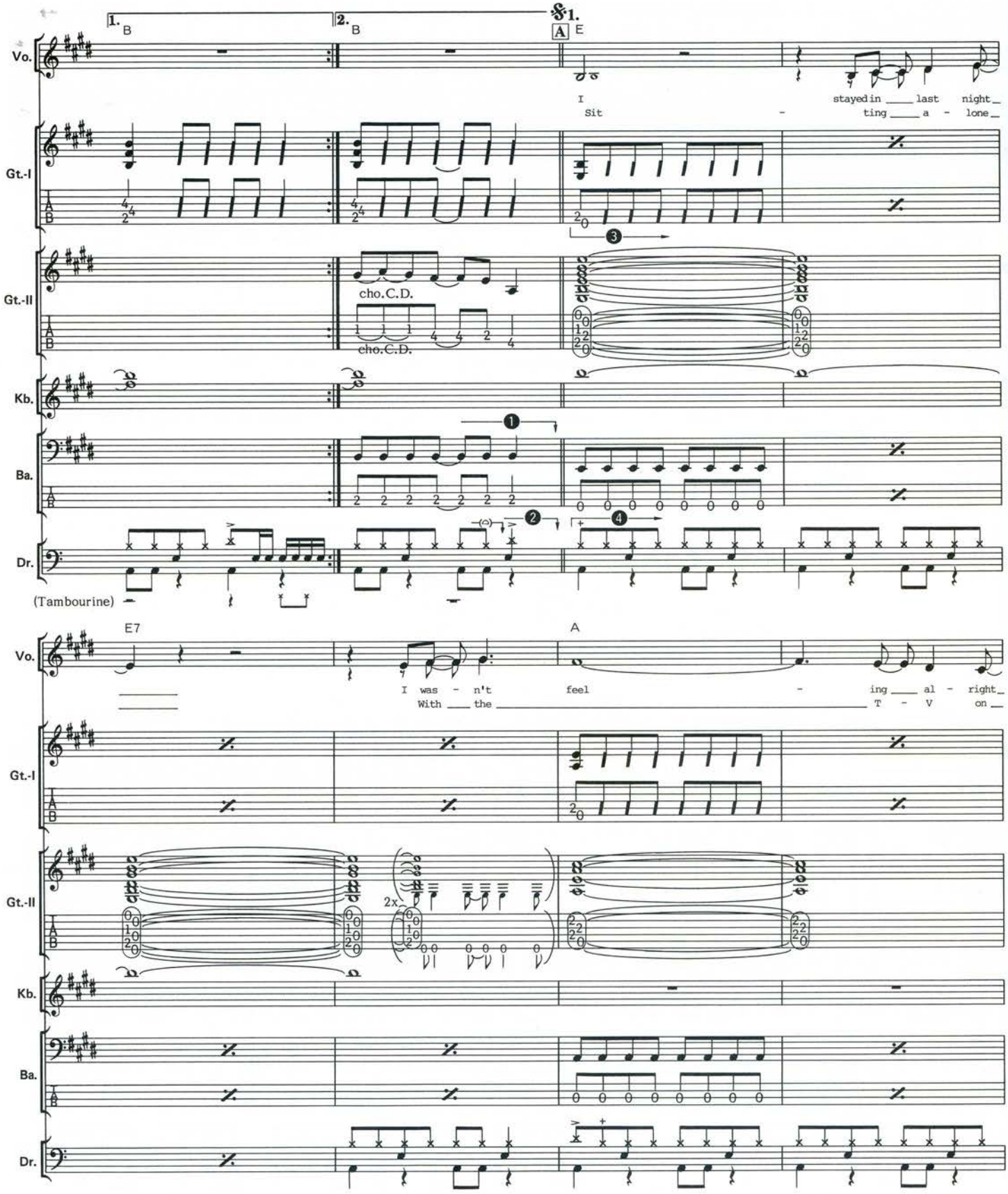
8分と白玉系のコード・ストロークをうまくミックスしてアレンジされているが、白玉系のコードに低音弦のルート音の刻みを混ぜているのが特徴だ。リード・パートはツイン・ギターでのハーモナイズになっていて、リズムのタイミングなどを正確に合わせることと音色を揃えることがポイントだ。

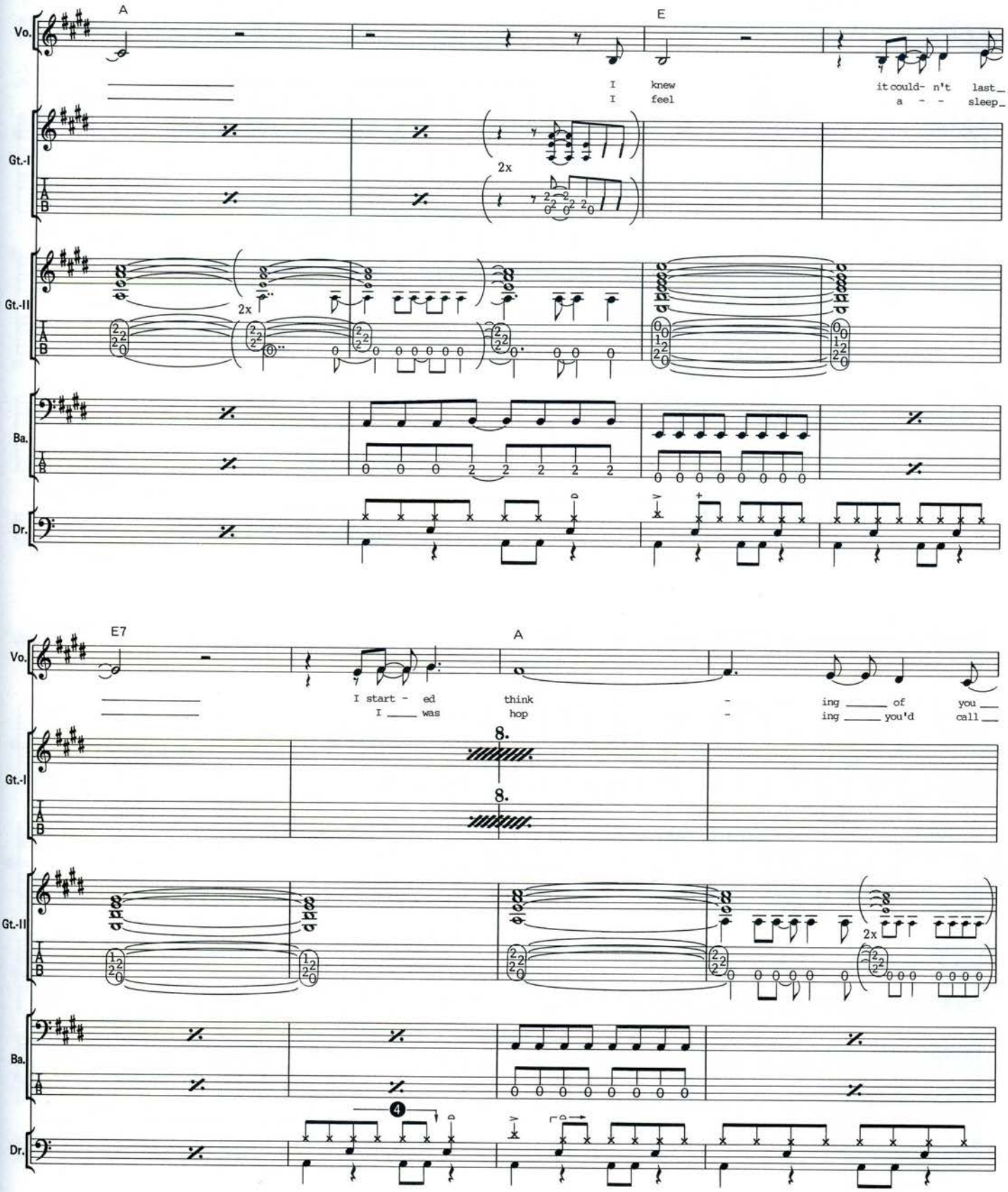
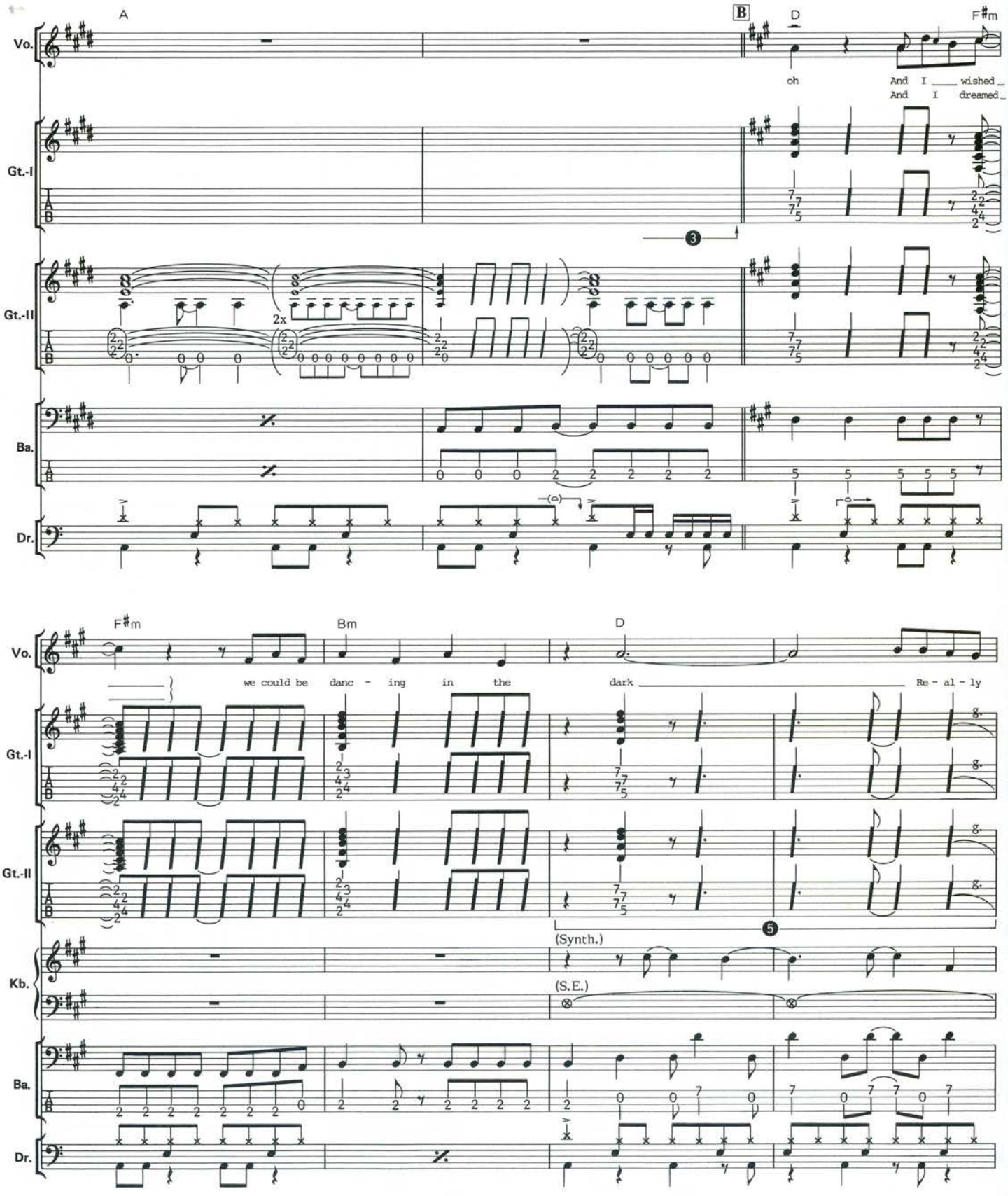
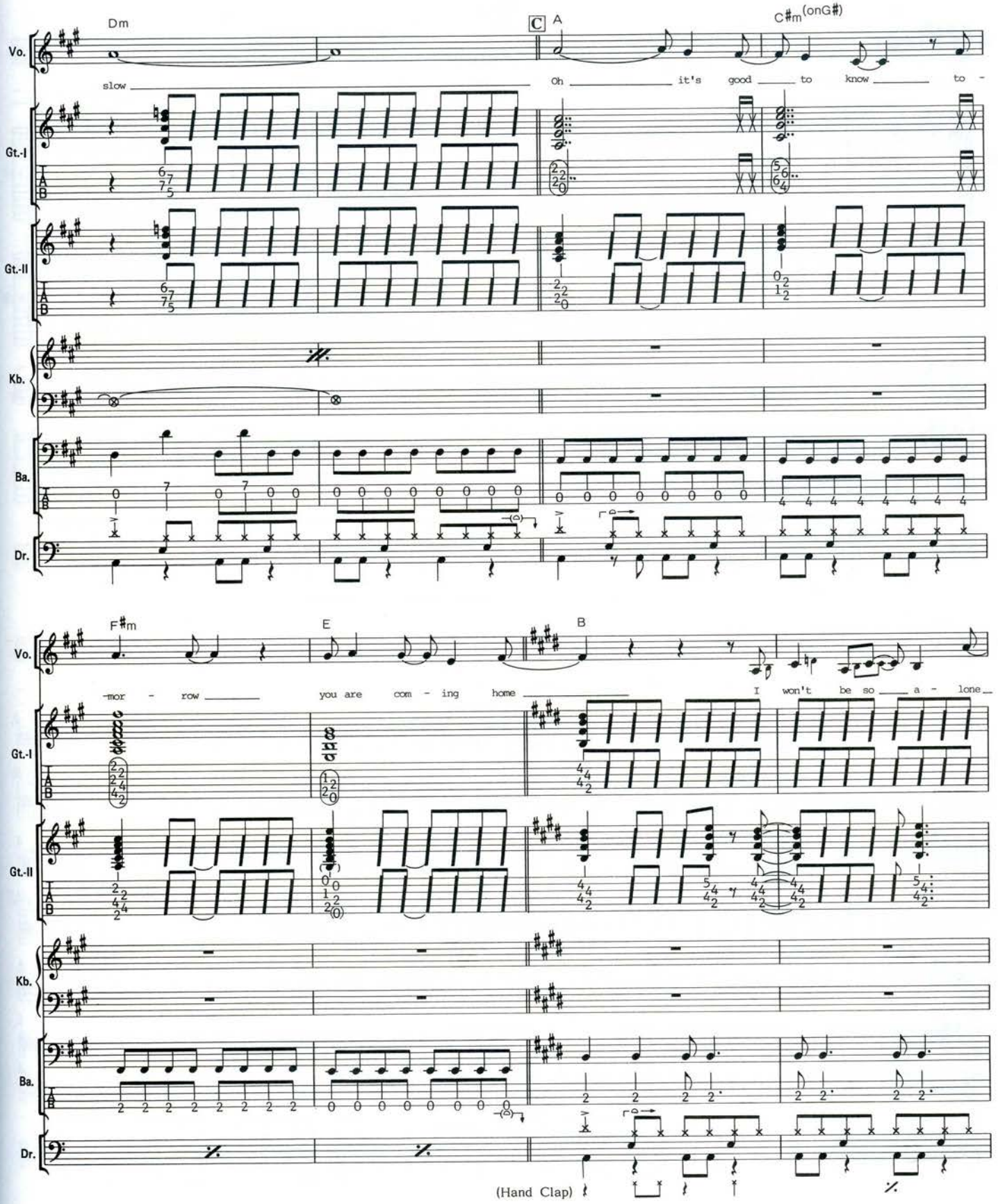
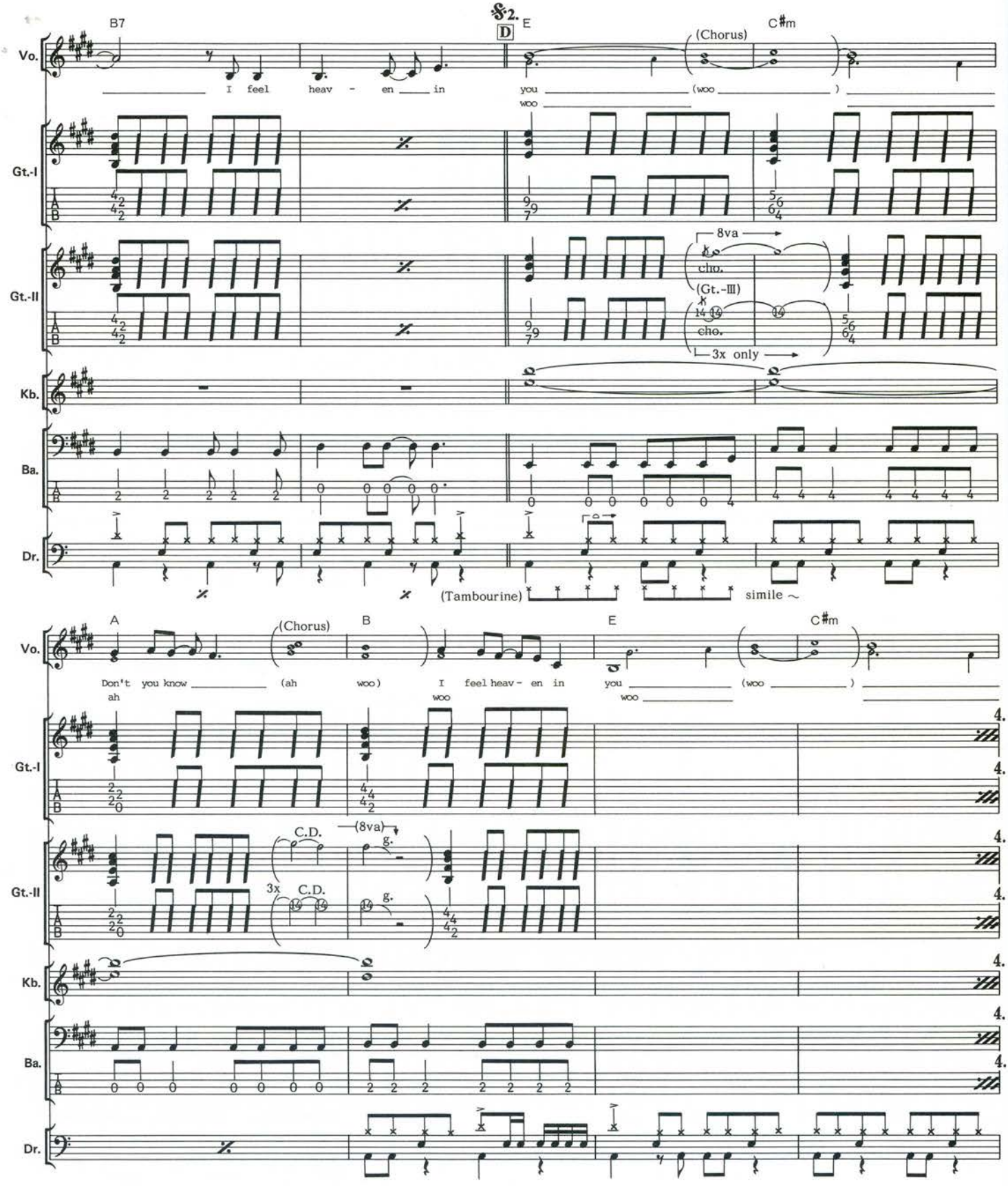
B A S S

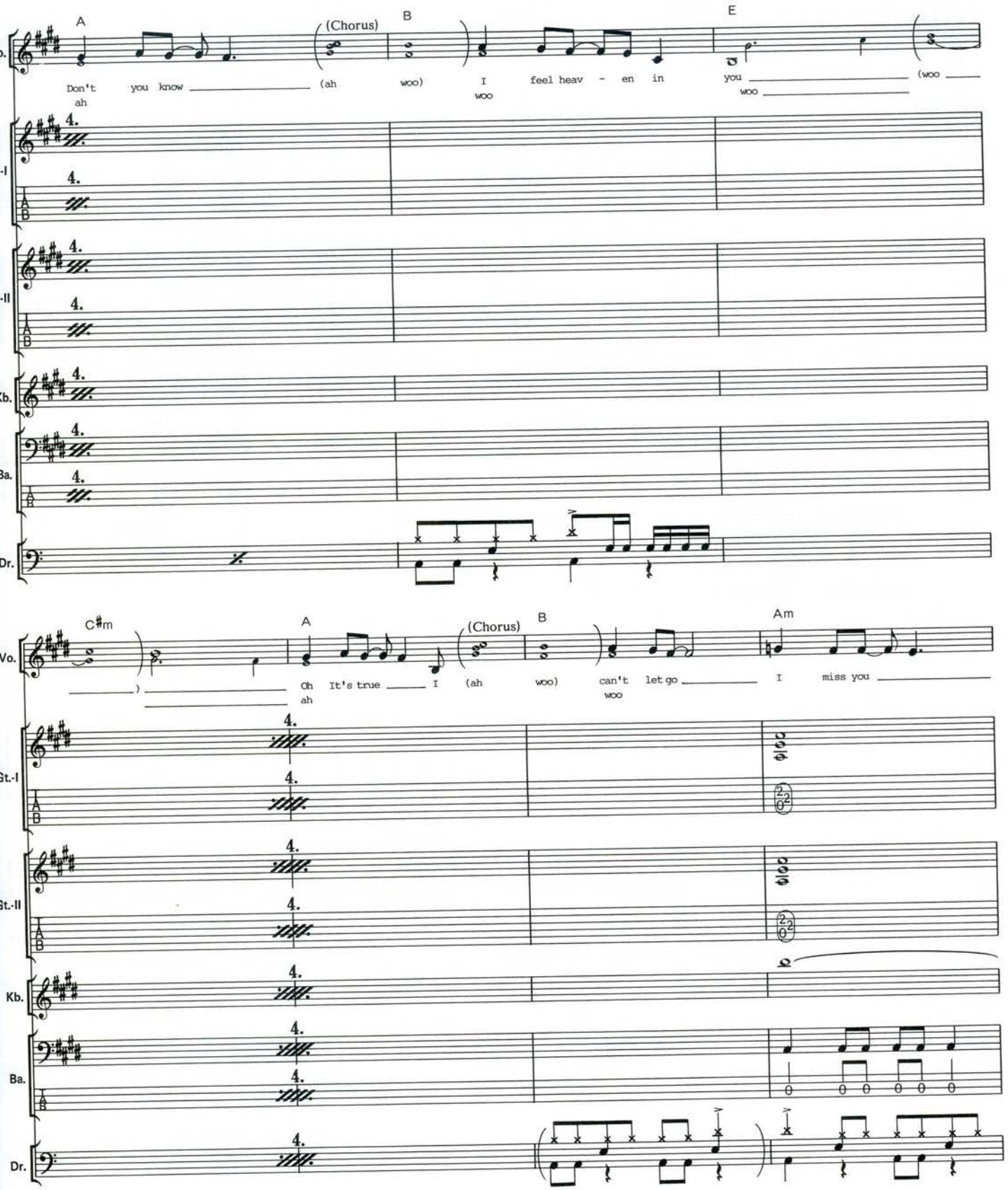
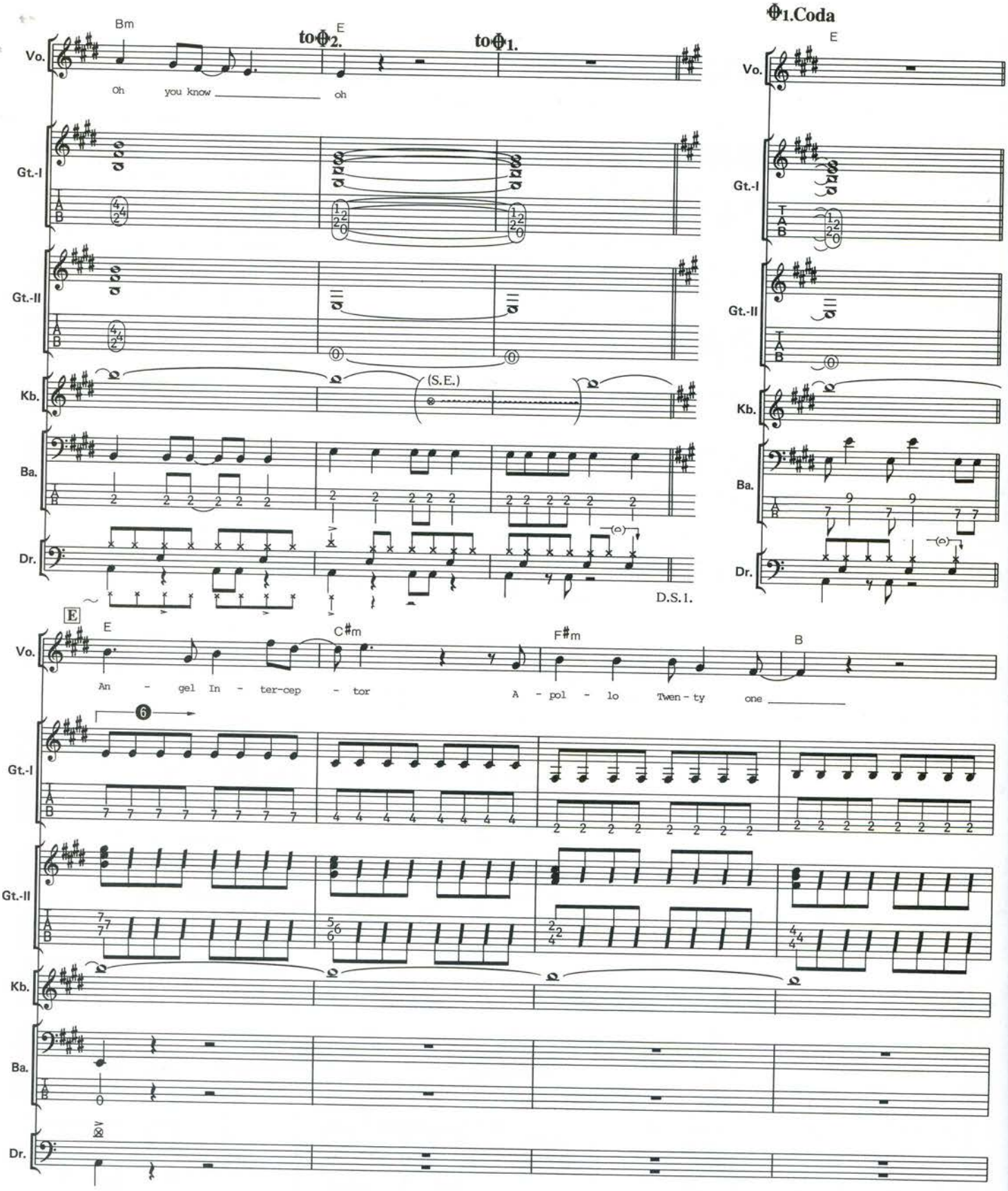
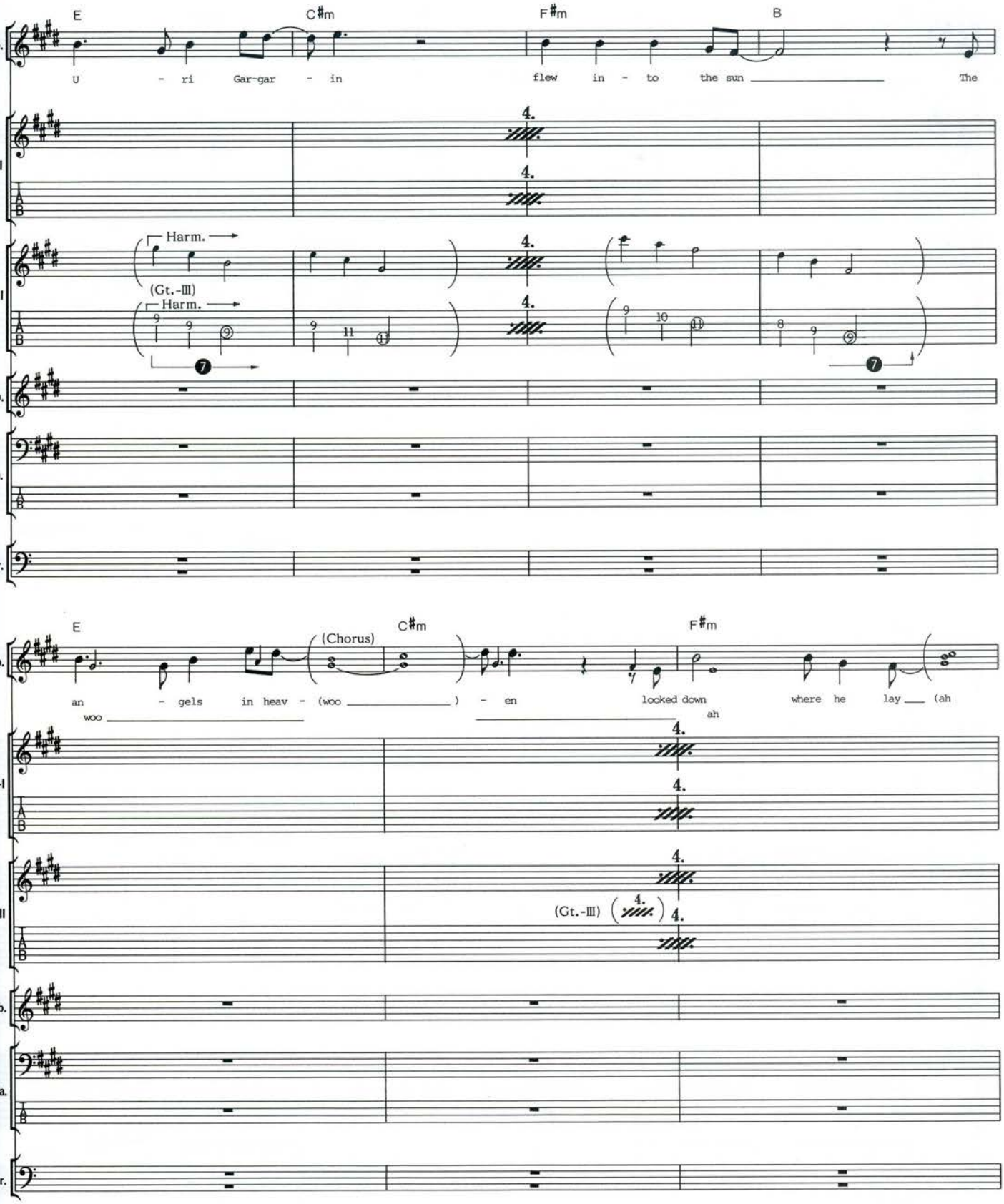
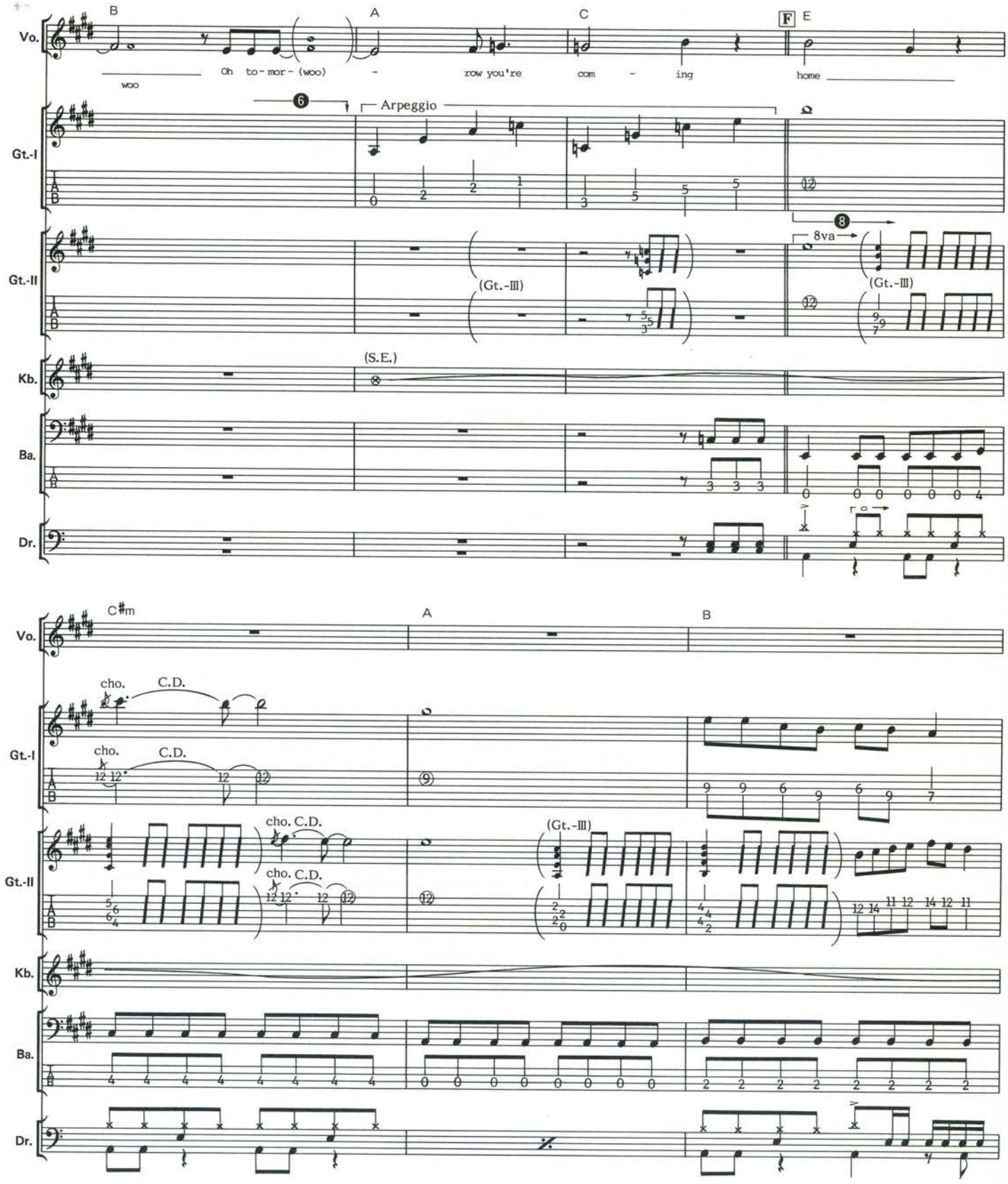
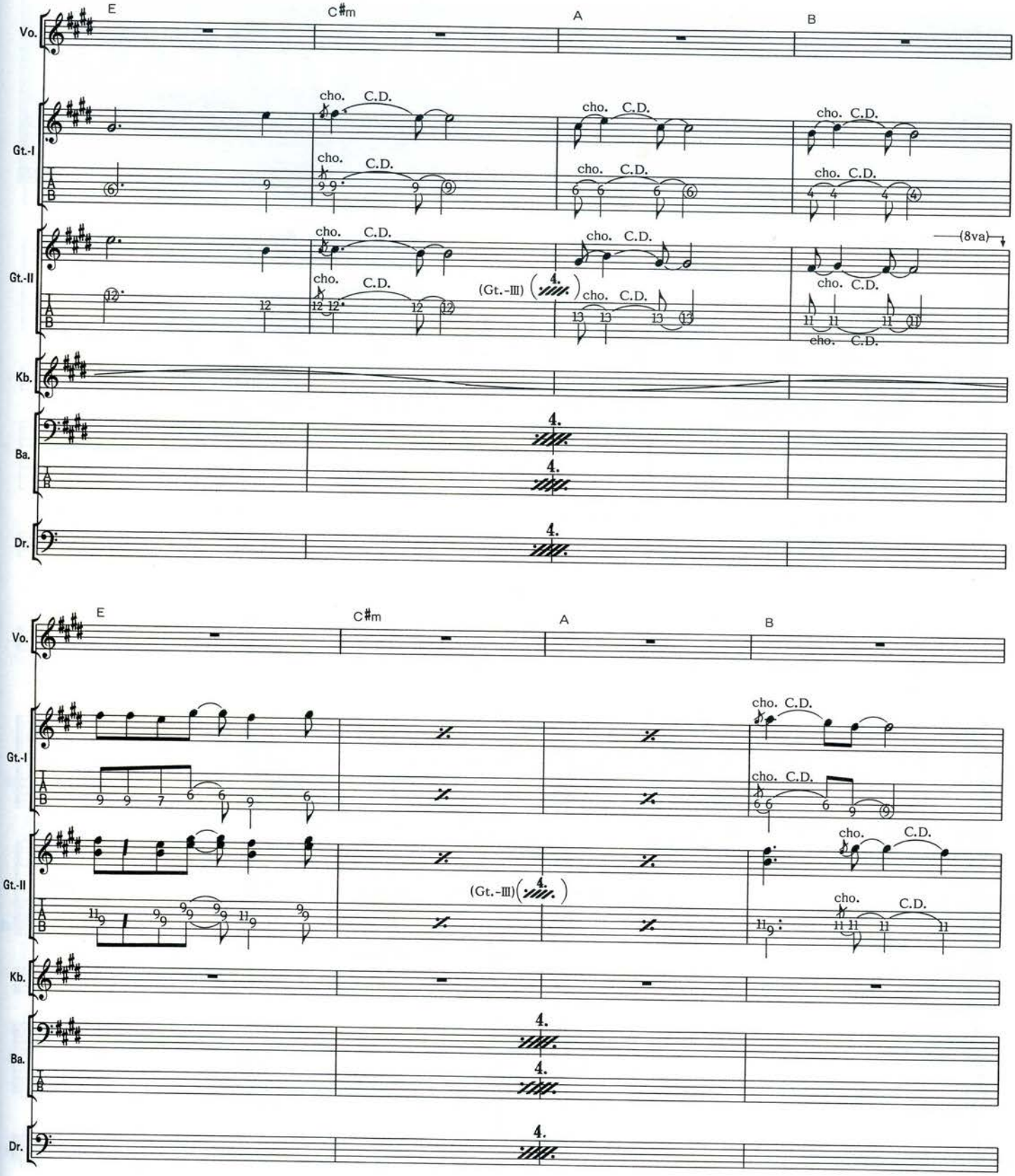
8分のルート弾きでポップなコード進行を明確にアピールしていくことが役目になる。曲アタマからラストまでボリュームを変化させないようにプレイすることが大切で、ドラムスと共に整然とした8分の並びを作っていくようにしたい。

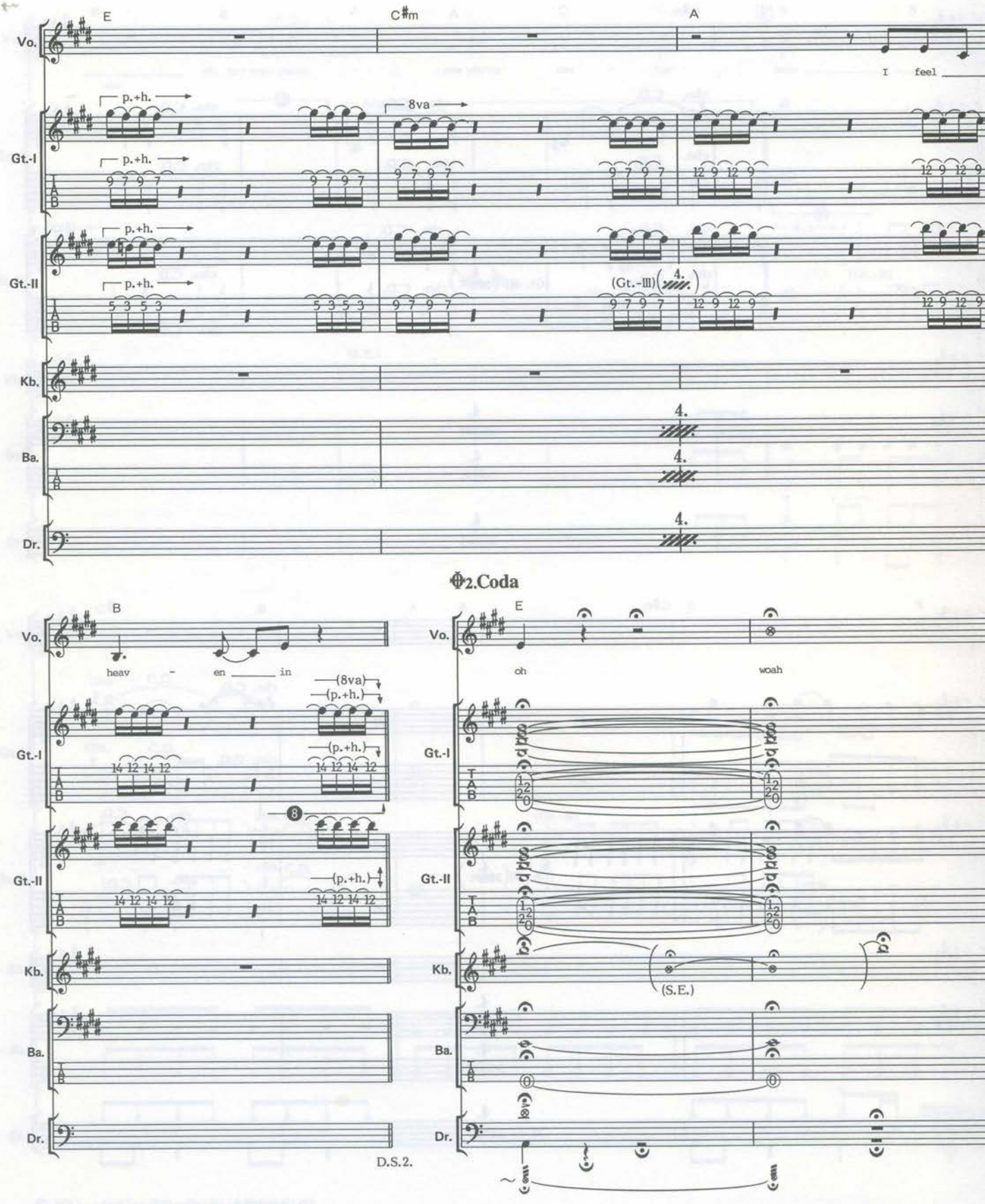
D R U M S

8分の刻みを中心としたバッキングがメインで、ハイハットのハーフ・オープンとクローズ、そしてEでのブレイクのみでアピールしていくスタイルだ。曲がスムーズに進行していくので、リズムの乱れは禁物だ。落ち着いて8分ぐらいのパワーで曲アタマからラストまで叩いていくことがポイント。

❶ (Ba.) ：ホットな8ビートのロックンロールのフィーリングを出すため、ダウン・ピッキングで均等な8分のアタックをかけること。

❷ (Dr.) ：ハイハットのハーフ・オープンは音のつながりをうまくコントロールしていく。

❸ (Gt.) ：Eのギター1と同様に、多少ミュートして弾くと感じが出る。ドラムとベースのノリはしっかり合わせよう。

❹ (Dr.) ：タイトなクローズ・ハイハットで正確な8分をノン・アクセントで刻むようにすること。

A
E
Vo.
I knew
I feel
it could- n't last_
a - - sleep_
Gt.-I
2x
Gt.-II
2x
Ba.
Dr.
E7
A
I start - ed
I ____ was
think
hop
- ing ____ of you ___
- ing ____ you'd call ___
8.
8.
2x
4

❺（Gt.）：曲が軽快なだけに、リズムが前のめりにならないように注意しよう。逆に意識しすぎると曲の流れが止まる危険性があるので、自然に流れるようにプレイすること。

Dm
C
A
C#m(onG#)
Vo.
slow
Oh
it's good
to know
to -
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
F#m
E
B
-mor - row
you are com - ing home
I won't be so a - lone
(Hand Clap)

B7
𝄋2.
D
E
C♯m
(Chorus)
Vo.
I feel heav - en in
you (woo)
woo
Gt.-I
Gt.-II
8va
cho.
(Gt.-Ⅲ)
3x only
Kb.
Ba.
Dr.
(Tambourine)
simile ~
A
(Chorus)
B
E
C♯m
Don't you know (ah
ah
woo)
I feel heav - en in
you (woo)
woo
C.D.
(8va)
3x
g.
4.


A
(Chorus)
B
E
Vo.
Don't you know (ah woo) I feel heav - en in you (woo
ah woo woo
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
C♯m
A
(Chorus)
B
Am
Vo.
) Oh It's true I (ah woo) can't let go I miss you
ah woo
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.

❻ (Gt.) ：ドラムとベースがブレイクする場面なので、ギタリストはテンポ・キープをしっかり行なおう。体全体でテンポをとりながら、ややミュート気味に刻むとベストだ。

❼（Gt.）：人差し指を伸ばして中指と親指でピックを持ち、ピッキングした瞬間に人差し指で弦を触れるというテクニックだ。ハーモニクスが確実に出るまでしっかり練習しよう。

❽ (Gt.) ：ツイン・ギターのハモリを聴かせるソロだ。テクニック的に特に問題はないが、最後のプリングとハンマリングのコンビネーションは音がしっかり出るようにしよう。

E
C♯m
A
B
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
cho.
C.D.
(8va)
(Gt.-III)


E
C♯m
A
Vo.
I feel
Gt.-I
Gt.-II
p.+h.
8va
(Gt.-III)
Kb.
Ba.
Dr.
𝄋2.Coda
B
heav - en in
(8va)
(p.+h.)
oh
woah
(S.E.)
D.S.2.

LOST IN YOU

ロスト・イン・ユー

Words & Music by Tim Wheeler

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

G U I T A R

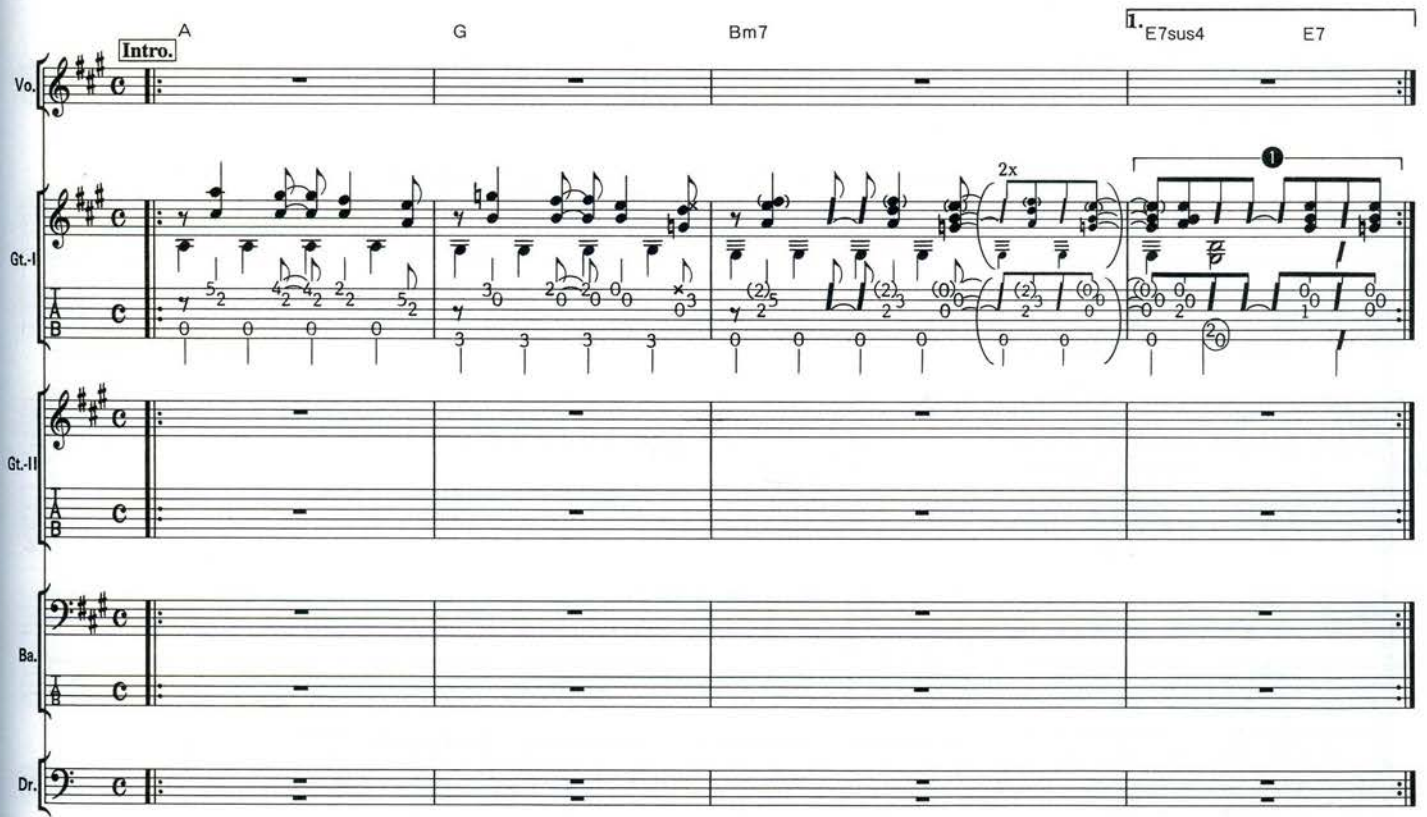
イントロのGt.-Iは、拍のオモテはダウン、ウラはアップでピッキングする。4〜5本のギターがオーバーダビングされているが、実際にプレイする場合はGt.-II〜IVを1本にまとめて、要所で各パートを弾き分けるようにする。曲がシンプルなだけに単調なバッキングになる可能性もあり、Gt.-Iのコードの刻みにGt.-IIが色付けをしていくような形で徐々に盛り上げていくこと。

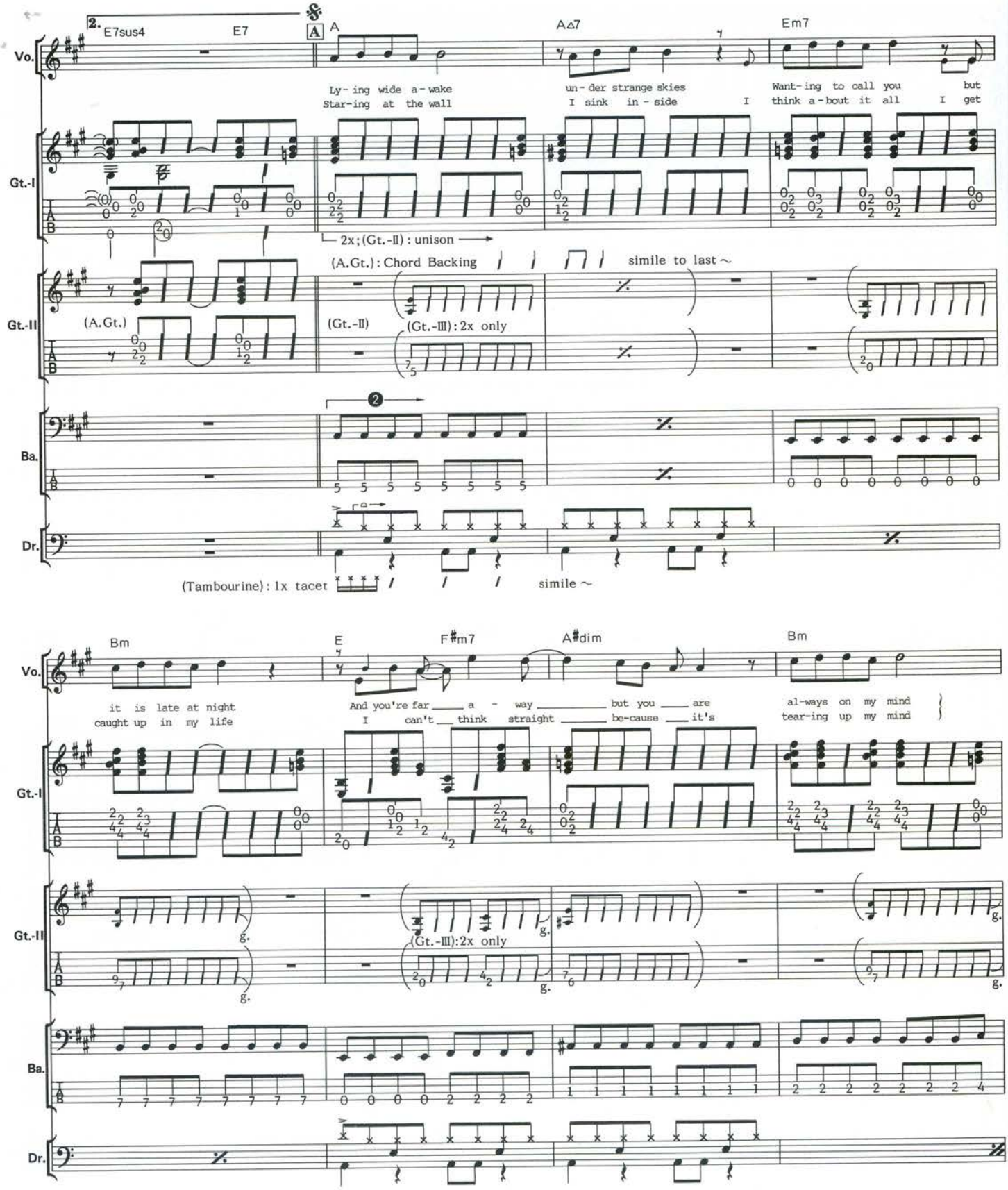
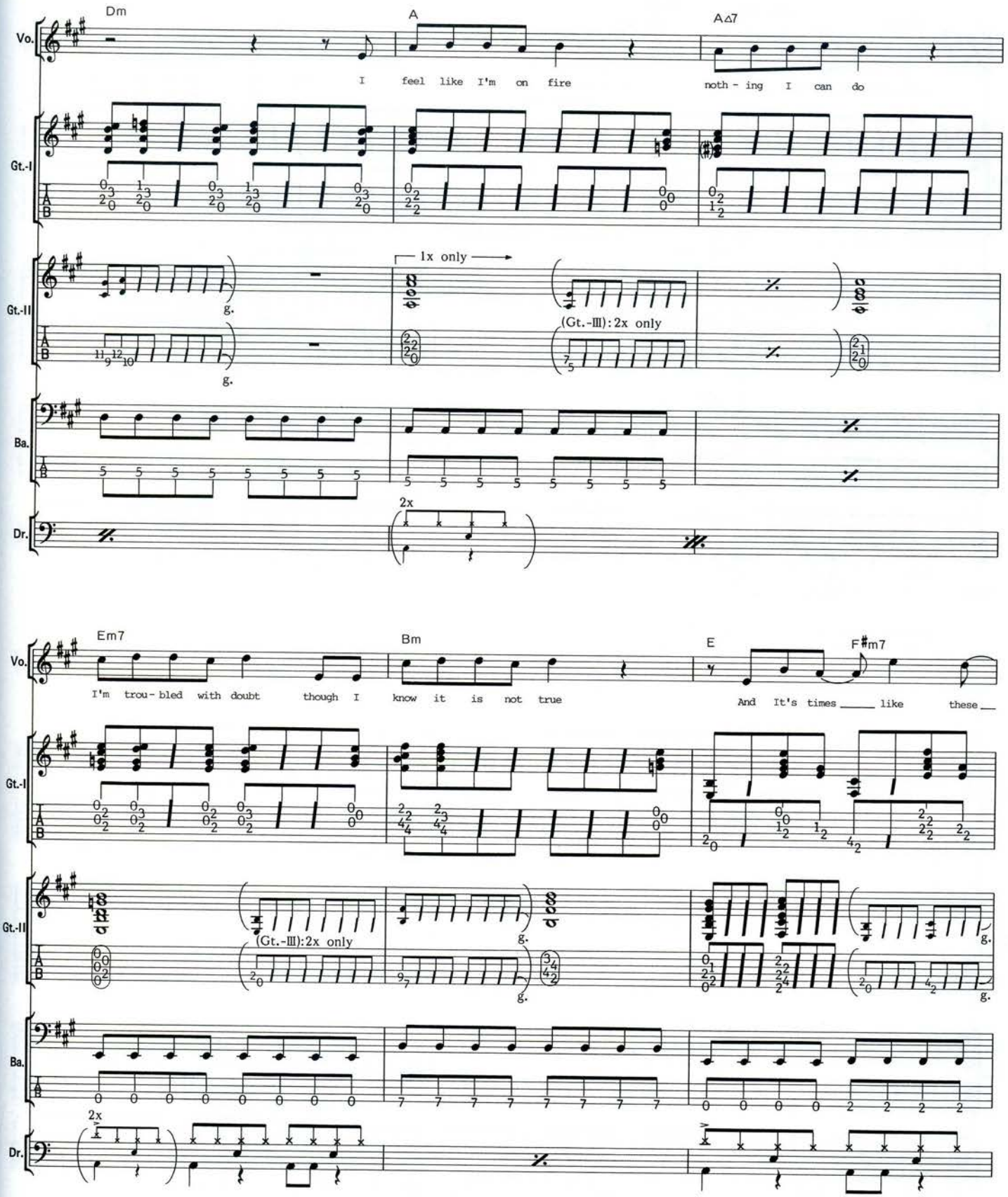
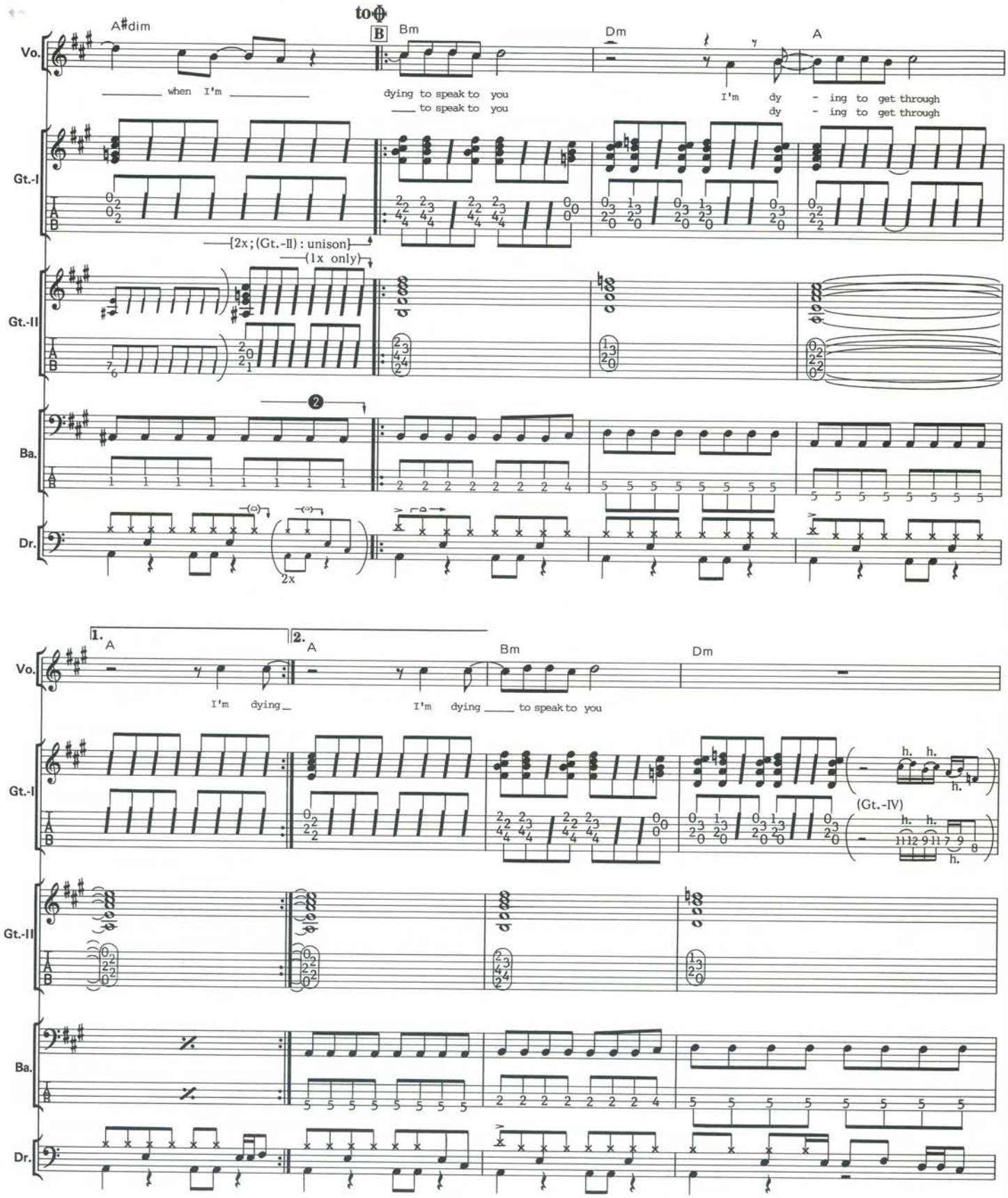
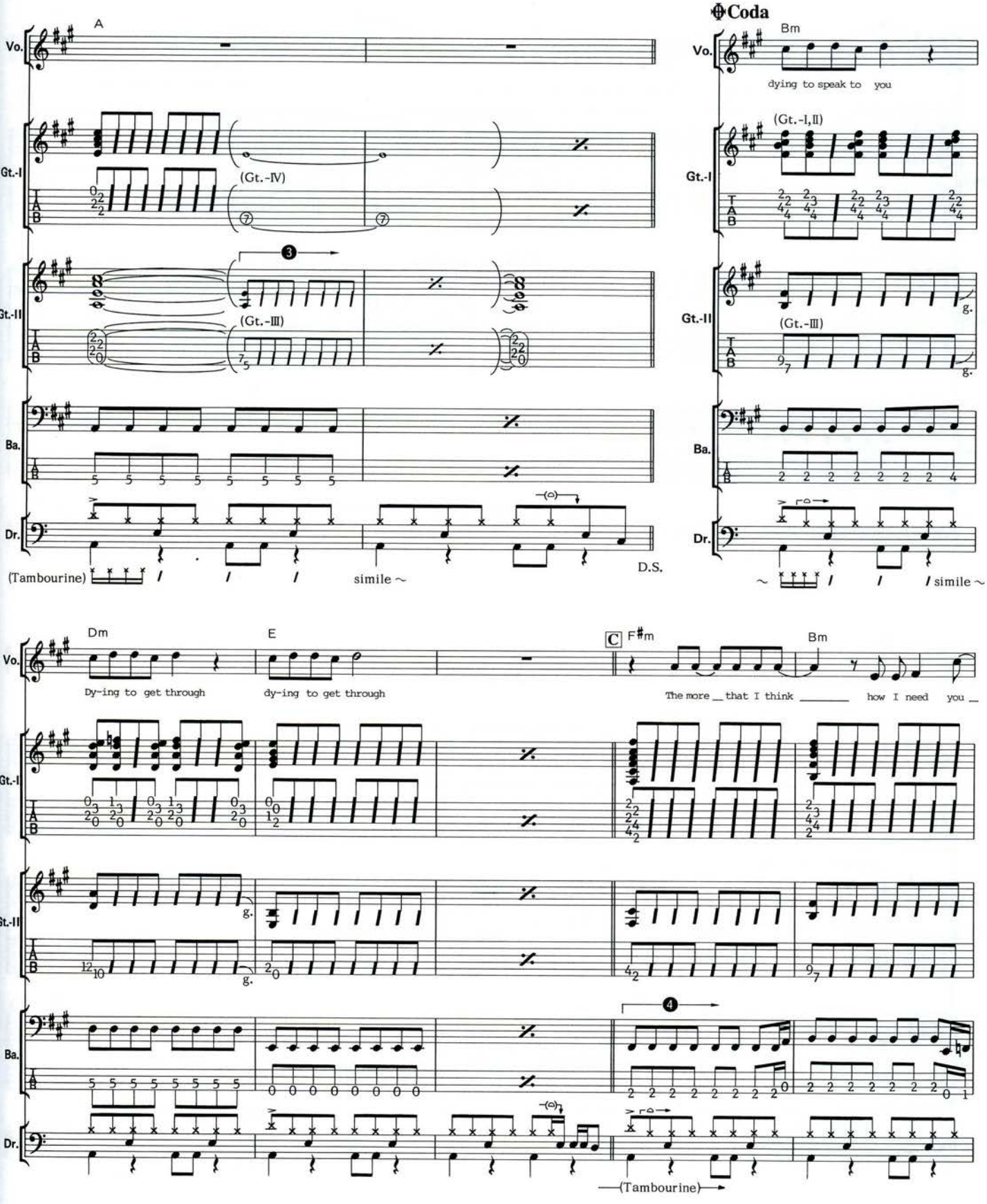
B A S S

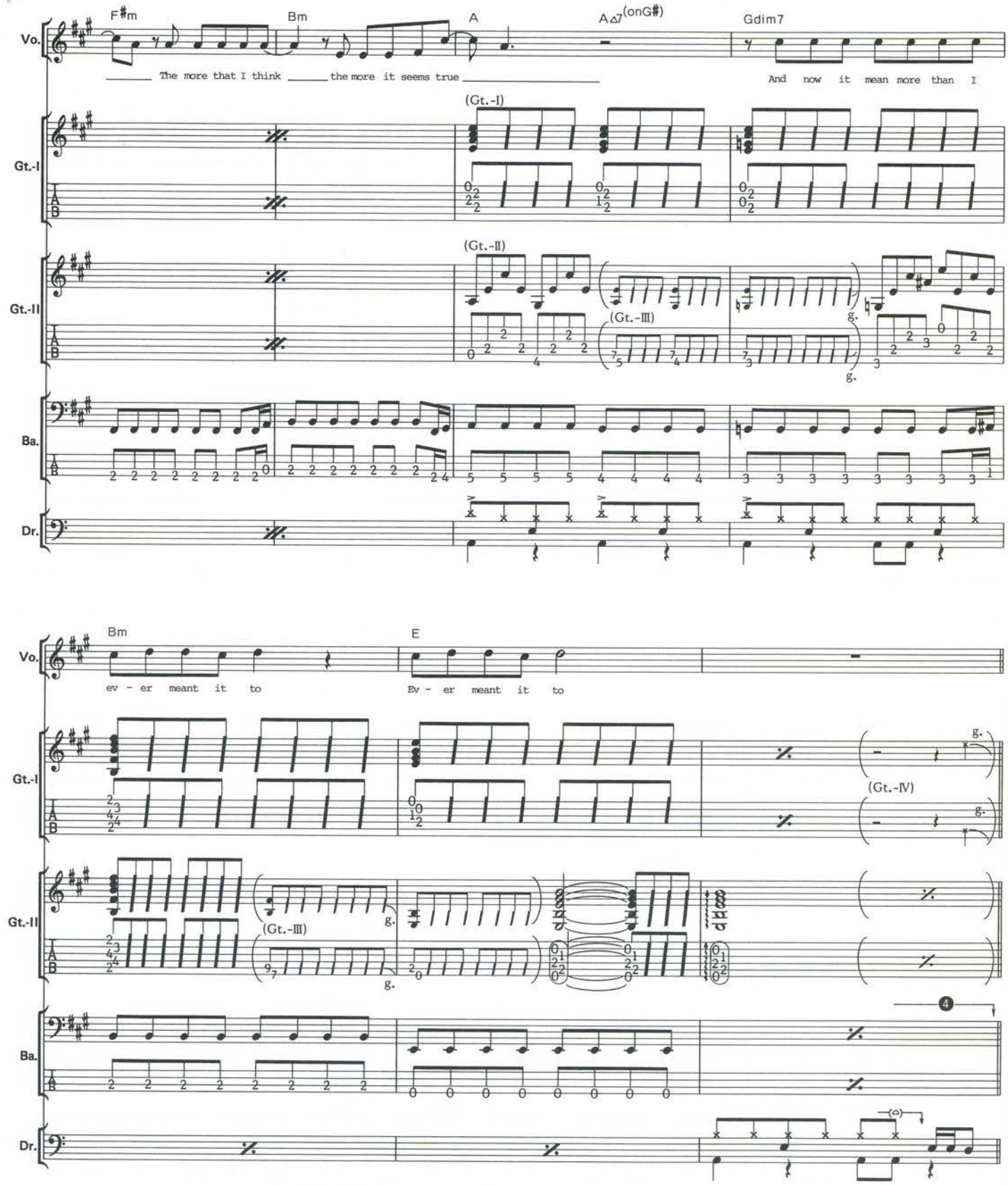
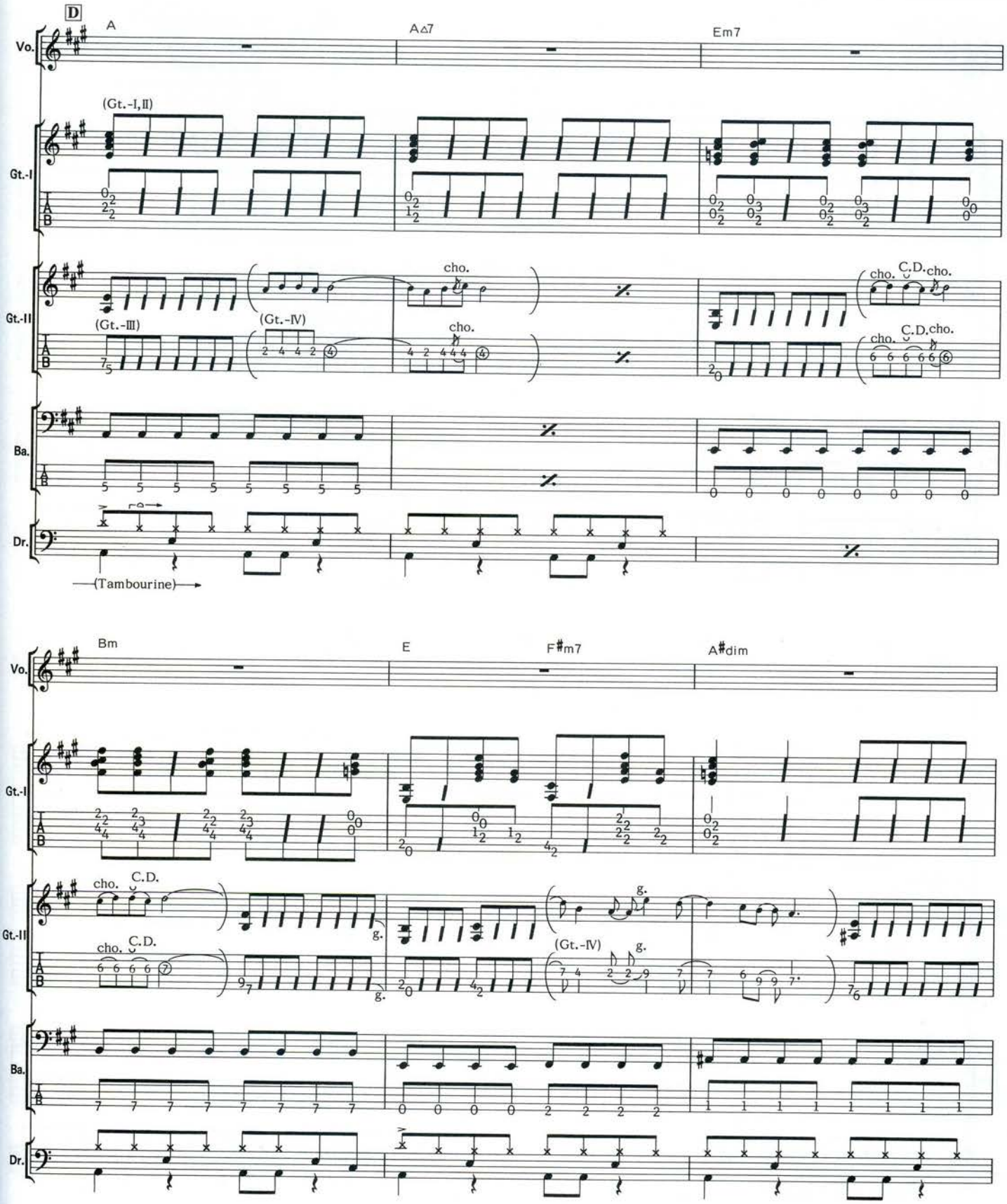
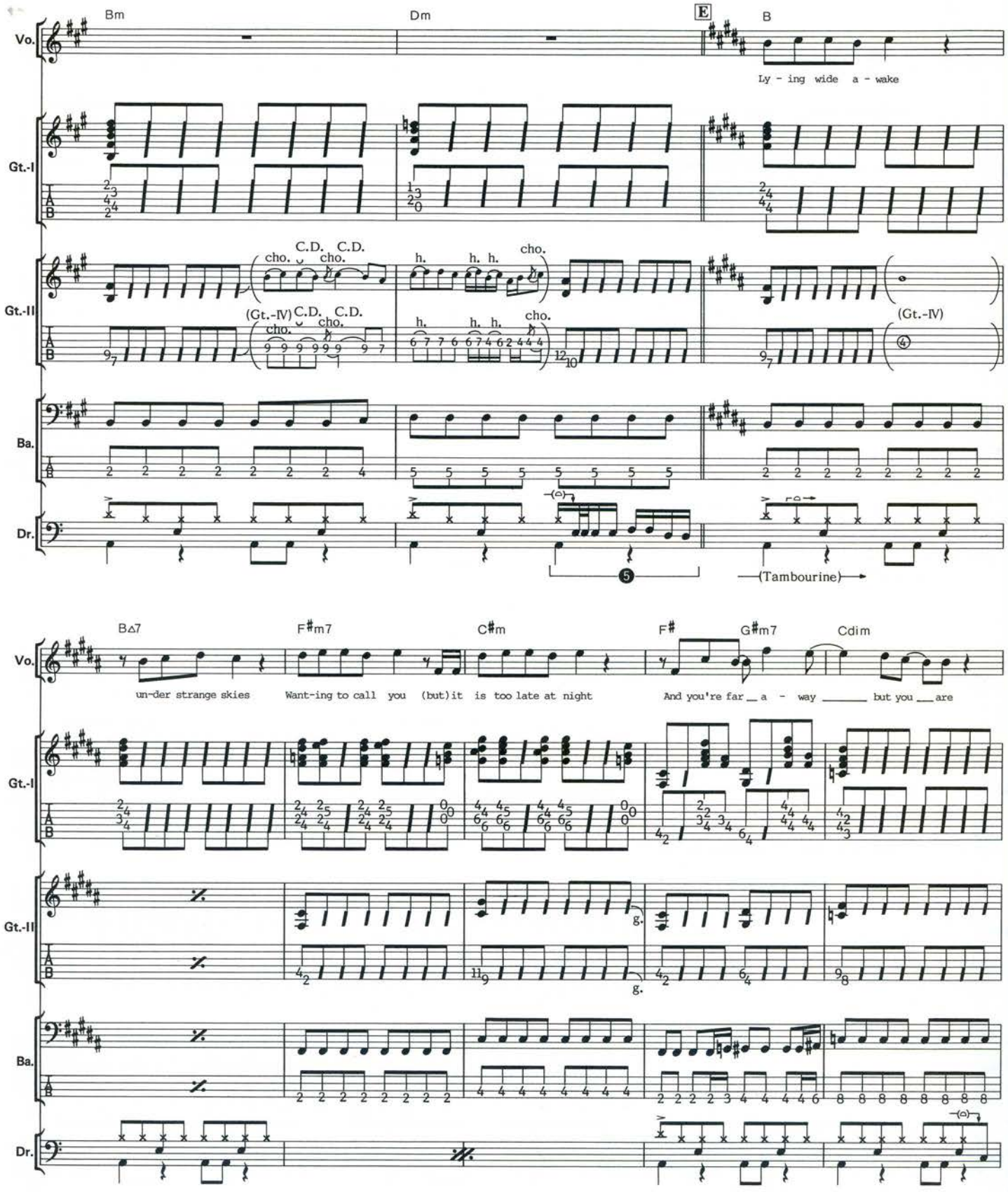
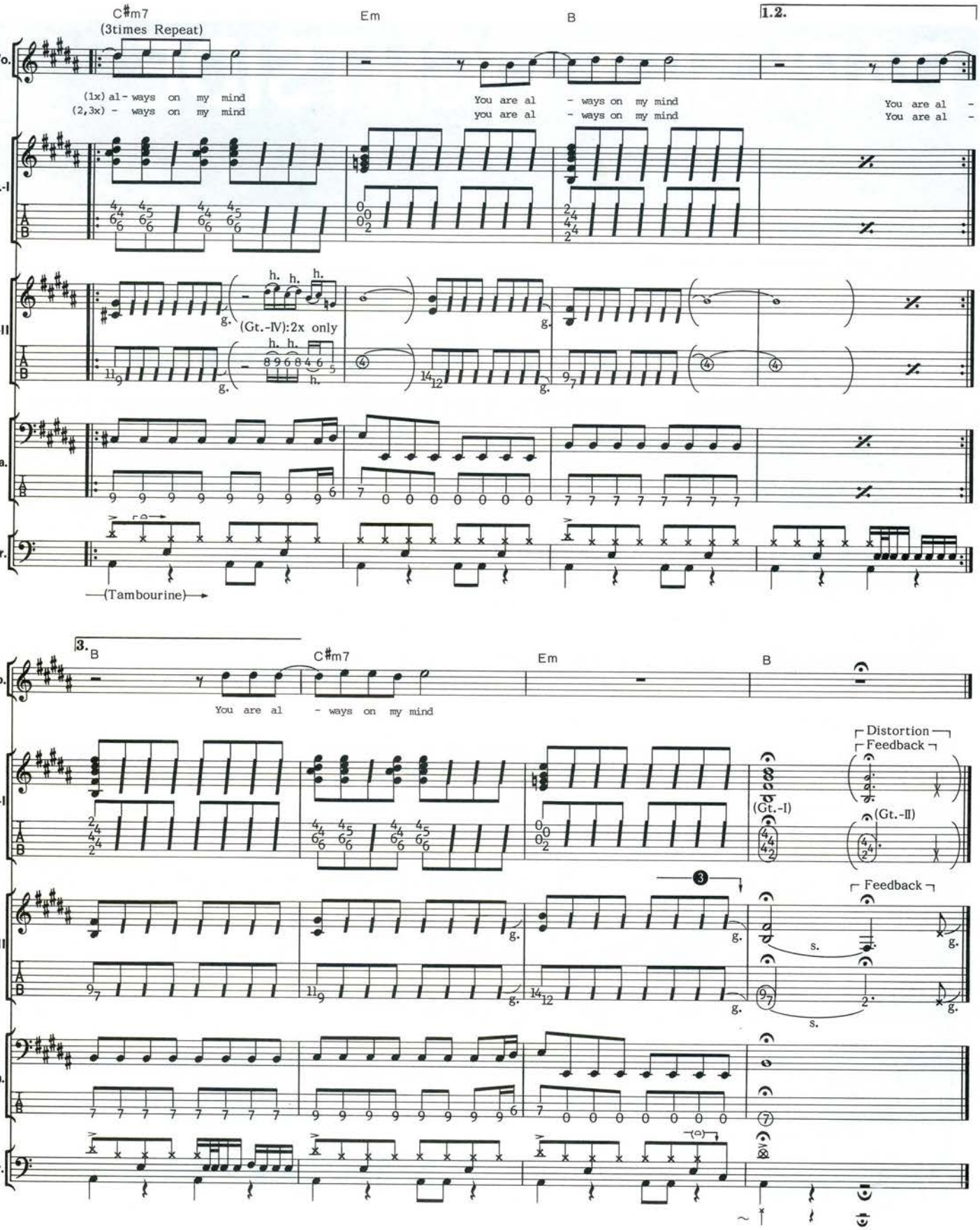
大半が8分のルート弾きで、特に難しい部分はないが、不規則な小節数でフレーズが変わるため、曲の構成をしっかり頭に入れておかないとギクシャクしたプレイになる。チャーミングな曲なので、ボーカルと一緒に歌うような気持ちで弾くとベストだ。8分のシンプルな音の並びに音色的な豊かさを加えることで、全体を包み込むようなプレイを行ないたい。

D R U M S

ドラムスのバッキングは、もっともシンプルな8分のパターンの連続だ。ハイハットのハーフ・オープンは開きを少なくして軽い鳴りを出すようにする。シンバル・クラッシュでのアクセントとフィルインも曲の流れに対して不自然にならないようにプレイすること。また、ボリューム・レベルは曲アタマからラストまでほとんど一定に保つようにする。



❶ (Gt.) ：2、4拍目のオモテは、4弦をミュートしながら6弦から1弦までストロークする。

❷ (Ba.) ：ボーカルを含めて全員が8分のラインを刻むことにより、曲のイメージをよりインパクトの強いものにしていく大切な部分だ。均一な8分が淡々と続くがスピード感を失ってはいけない。

Dm
A
A△7
Vo.
I feel like I'm on fire
noth - ing I can do
Gt.-I
Gt.-II
1x only
(Gt.-Ⅲ):2x only
g.
Ba.
Dr.
2x
Em7
Bm
E
F♯m7
I'm trou - bled with doubt though I know it is not true
And It's times like these
(Gt.-Ⅲ):2x only
g.
2x

A♯dim
to ⊕
B
Bm
Dm
A
Vo.
when I'm
dying to speak to you
to speak to you
I'm dy - ing to get through
dy - ing to get through
Gt.-I
Gt.-II
{2x ; (Gt.-II) : unison}
{1x only}
Ba.
Dr.
2x
1.
2.
A
Bm
Dm
I'm dying
I'm dying to speak to you
(Gt.-IV)
h.

❸ (Gt.) ：右手の腹で軽くミュートして、余分な音をカットする。

❹ (Ba.) ：ベース・ラインに16分が絡んでくるが、あくまでも8分のラインを装飾しているだけなのでさりげなく弾くこと。

F♯m
Bm
A
A△7(onG♯)
Gdim7
Vo.
The more that I think the more it seems true
And now it mean more than I
(Gt.-I)
Gt.-I
(Gt.-II)
Gt.-II
(Gt.-III)
g.
Ba.
Dr.
Bm
E
ev - er meant it to
Ev - er meant it to
(Gt.-IV)
4

D
A
A△7
Em7
Vo.
(Gt.-I,II)
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-III)
(Gt.-IV)
cho.
C.D.
Ba.
Dr.
(Tambourine)
Bm
E
F♯m7
A♯dim
g.

❺（Dr.）：32分と16分を含んだフィルインは、そのプレイの前後の雰囲気とは別なのでボリュームを出しすぎないように。

C♯m7
(3times Repeat)
Em
B
1.2.
Vo.
(1x) al - ways on my mind
(2,3x) - ways on my mind
You are al - ways on my mind
you are al - ways on my mind
You are al -
You are al -
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-Ⅳ):2x only
Ba.
Dr.
(Tambourine)
3.
B
C♯m7
Em
B
You are al - ways on my mind
Distortion
Feedback
(Gt.-I)
(Gt.-II)
Feedback

DARKSIDE LIGHTSIDE

ダークサイド・ライトサイド

Words & Music by Tim Wheeler

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

G U I T A R

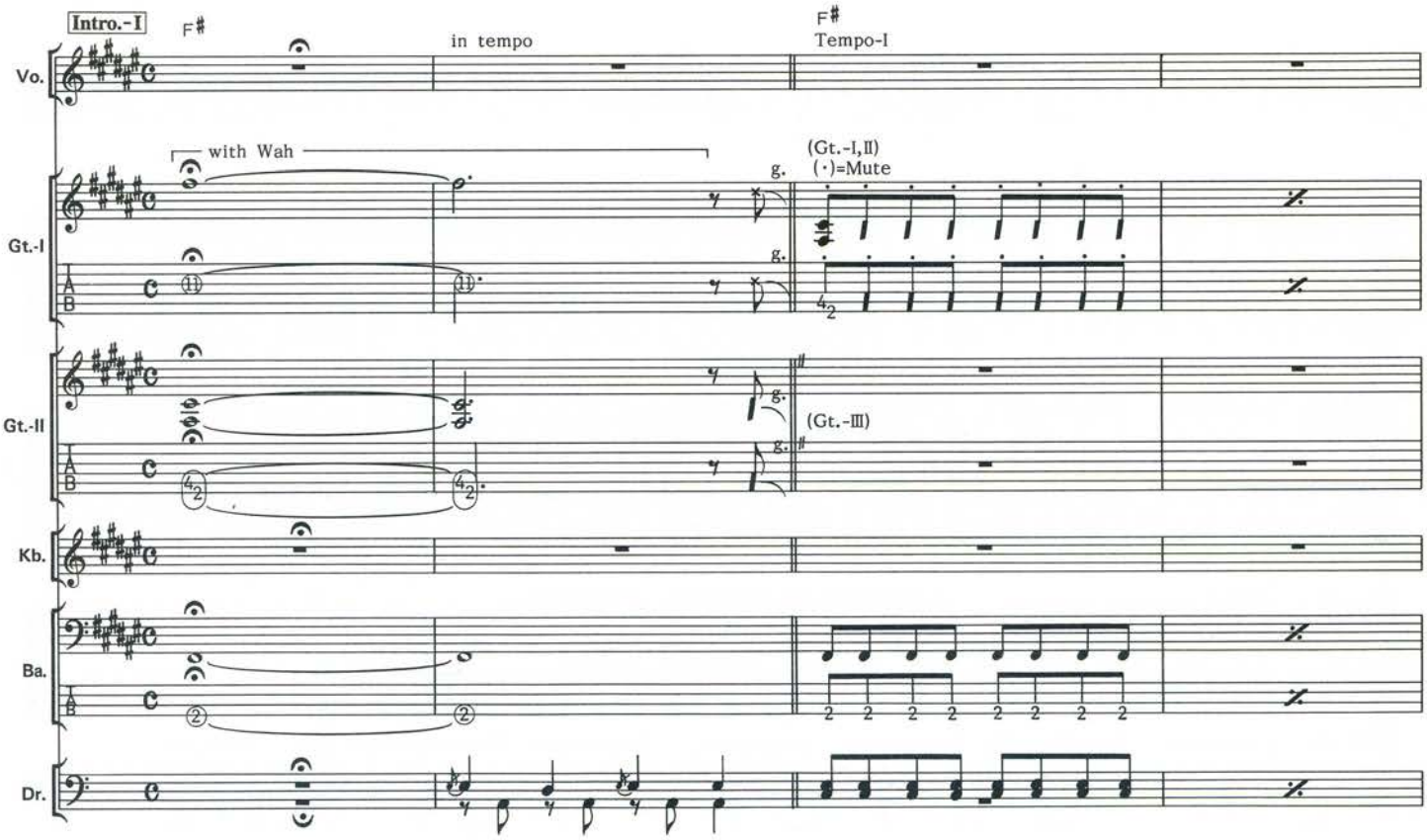
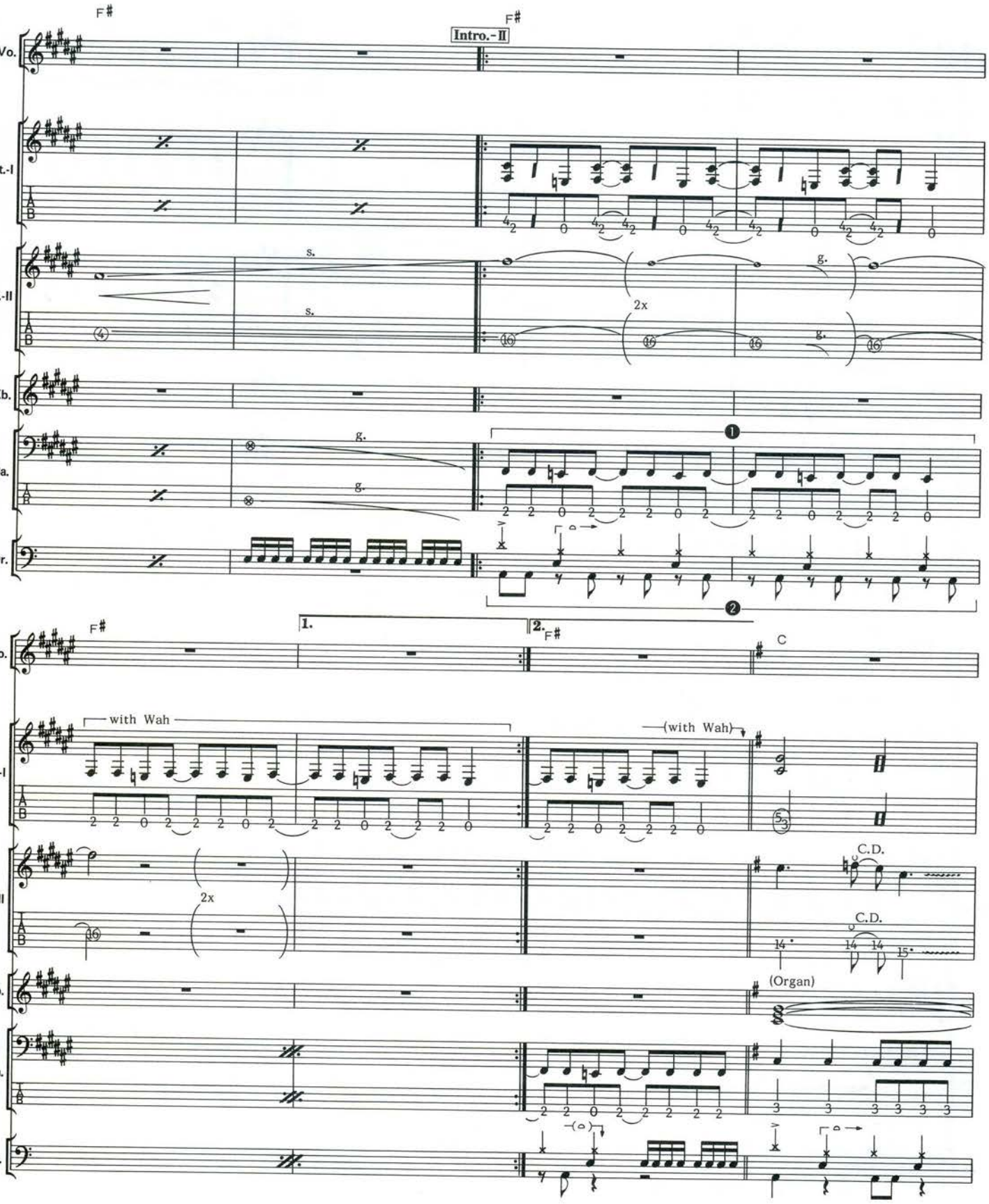
Intro.-IIでのオーバードライブとワウを併用したスピード感十分のリフがこの曲のメイン・プレイになる。リフのポジションが低音弦に集中するため、このスピードでも楽に弾けるはずだ。Gからはアップ・テンポの前半部分とは一転して、ディレイを効かせた空間的な広がりのあるサウンドのギター・ソロ。部分的に注目したいテクニックもあるので細かくチェックすること。

B A S S

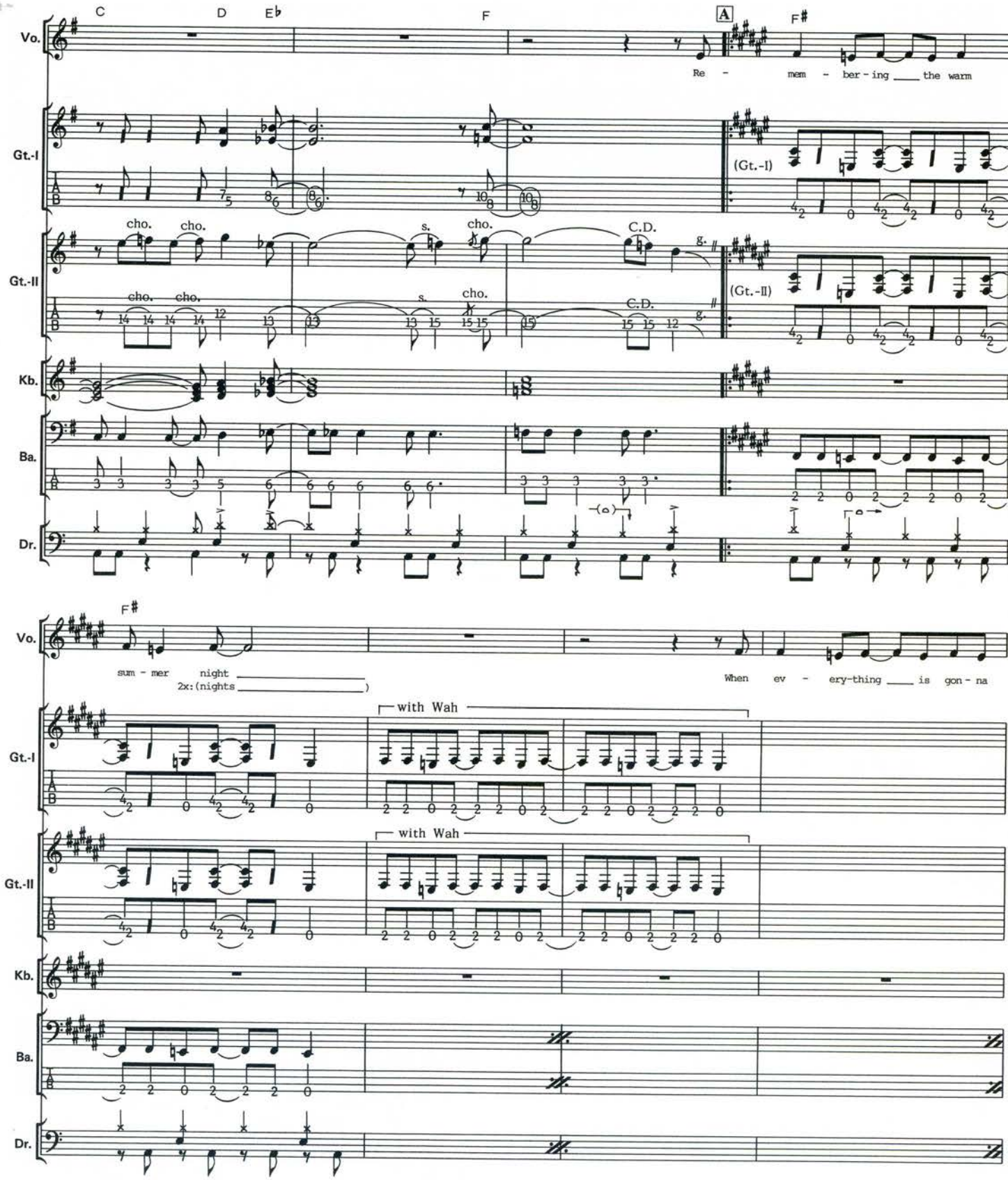
前半のユニゾン・リフはドライブ感が命になるため、シンコペーション部分に強烈なアタックをかけたい。そして8分のルート弾きはスタッカートして歯切れよく弾くこと。後半の16分のラインは、オルタネイト・ピッキングでシーケンス的にサポートする。TAB譜は一応の目安だが選択肢は限られているので、弾きやすいポジショニングでかまわない。

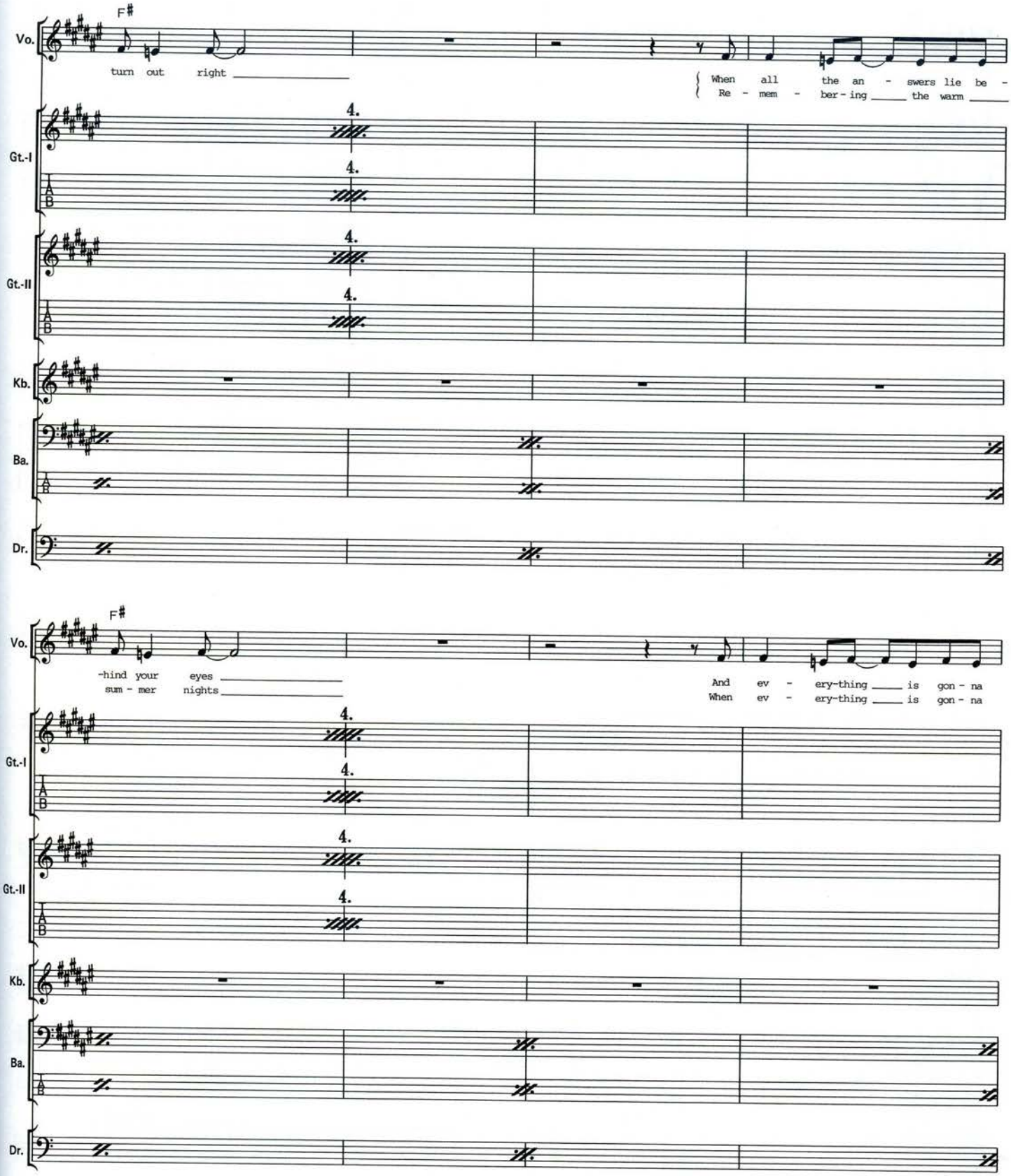
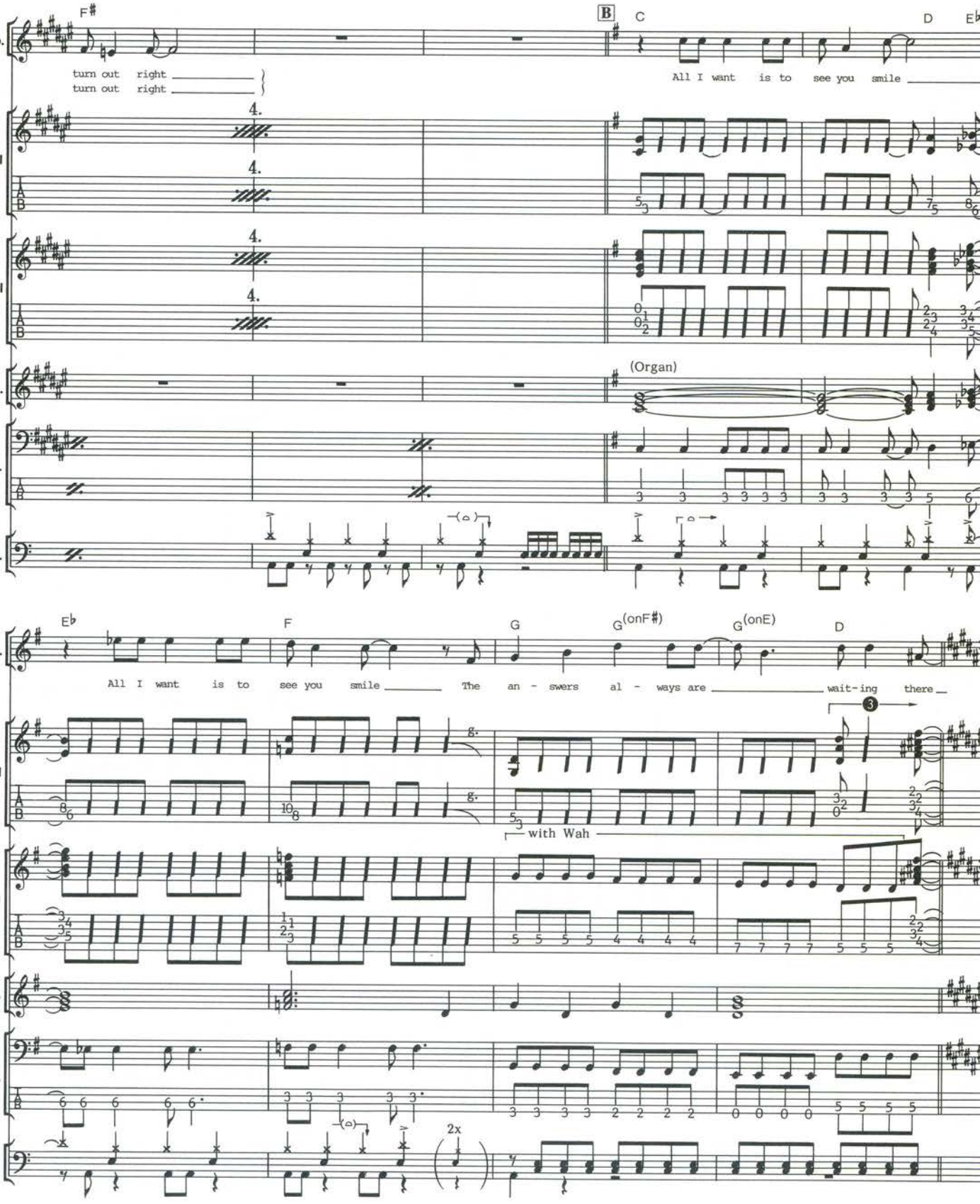
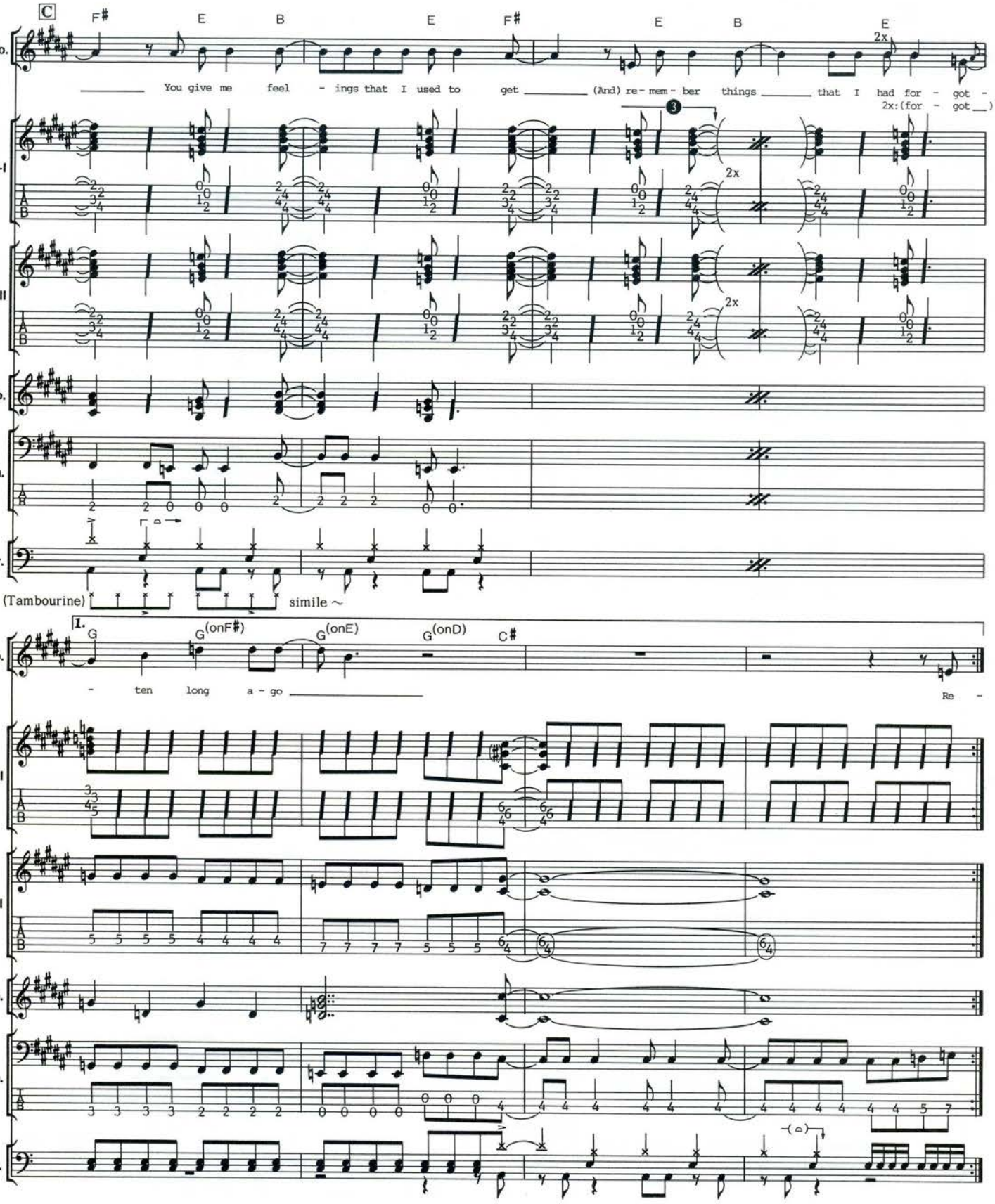
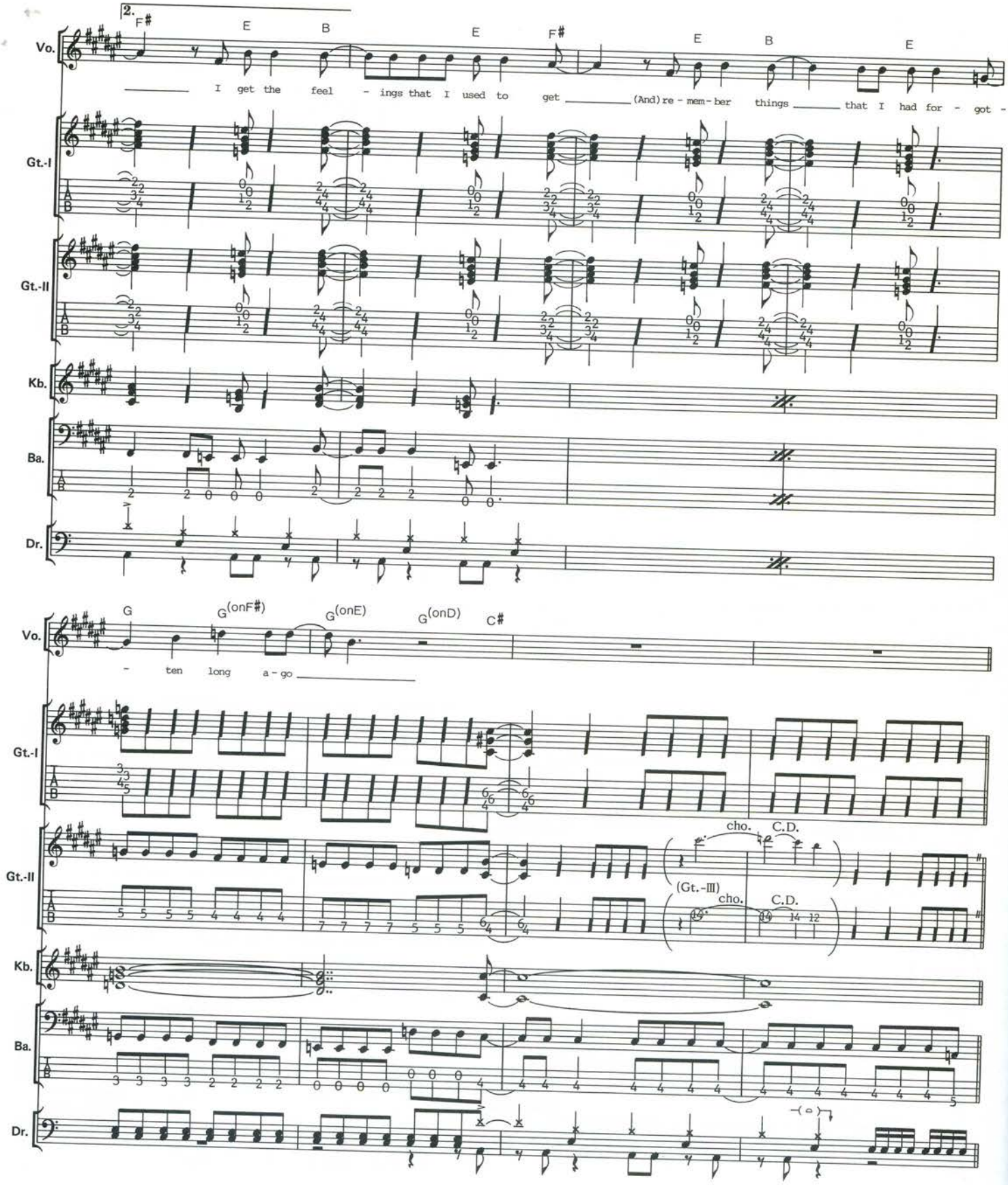
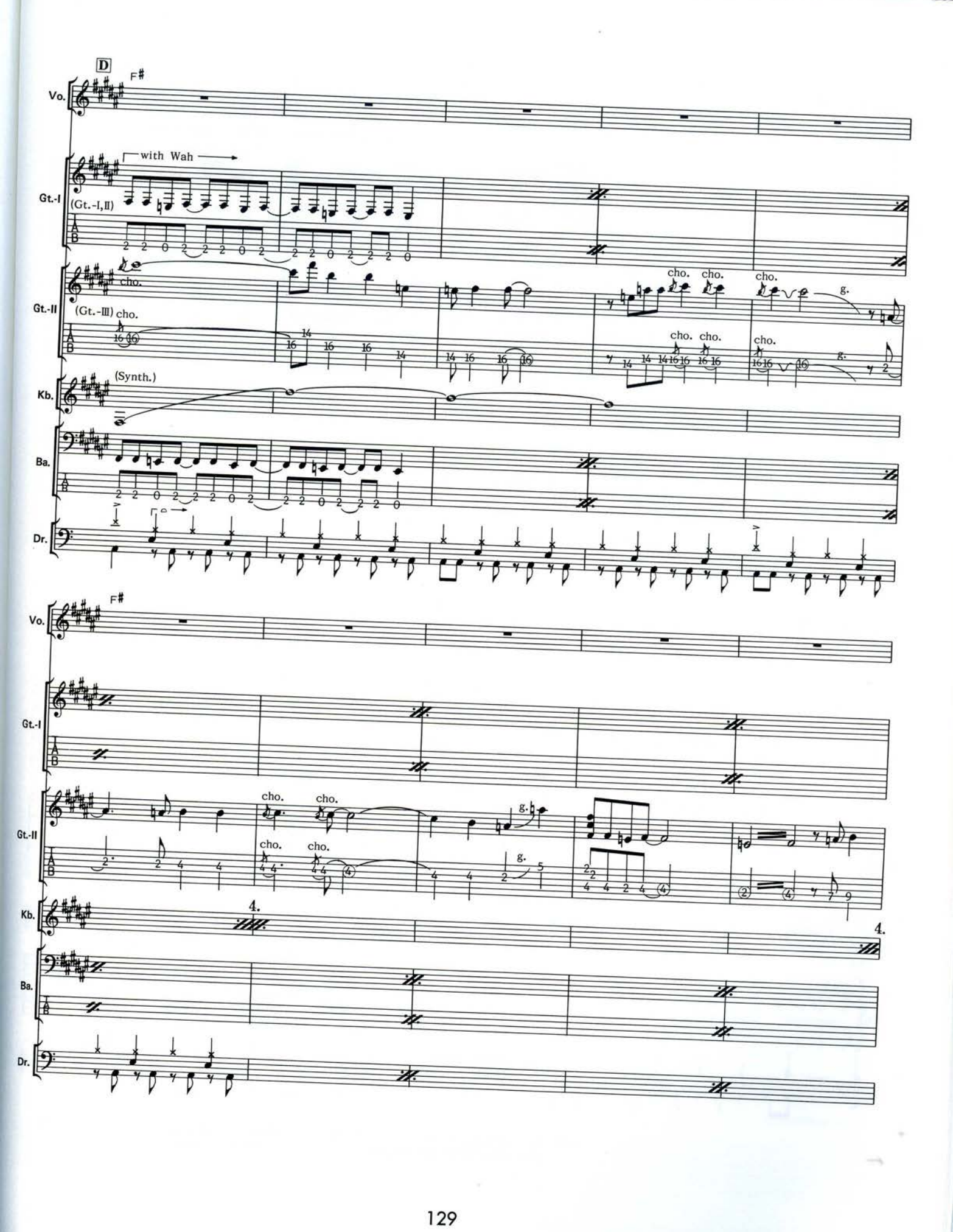
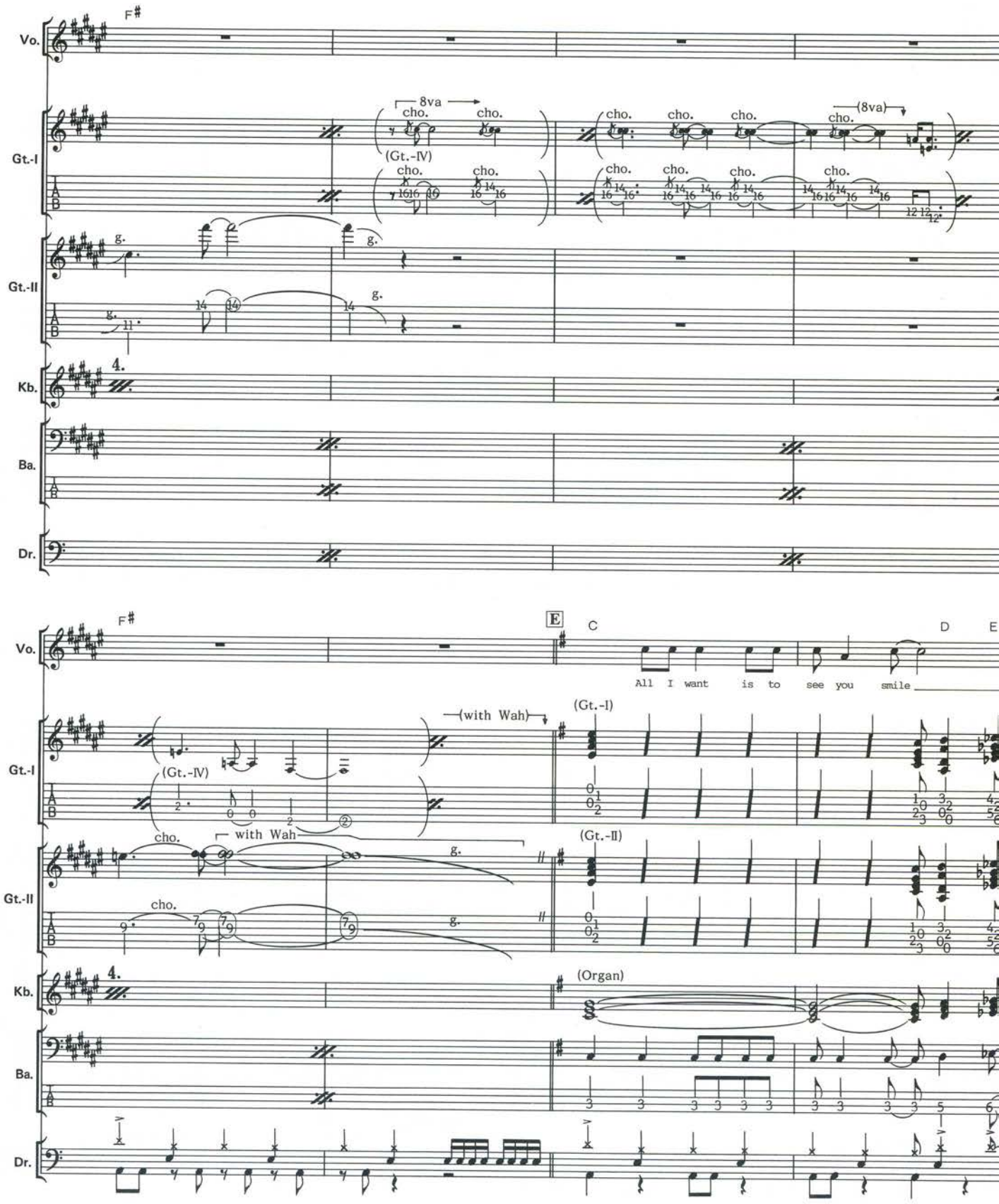
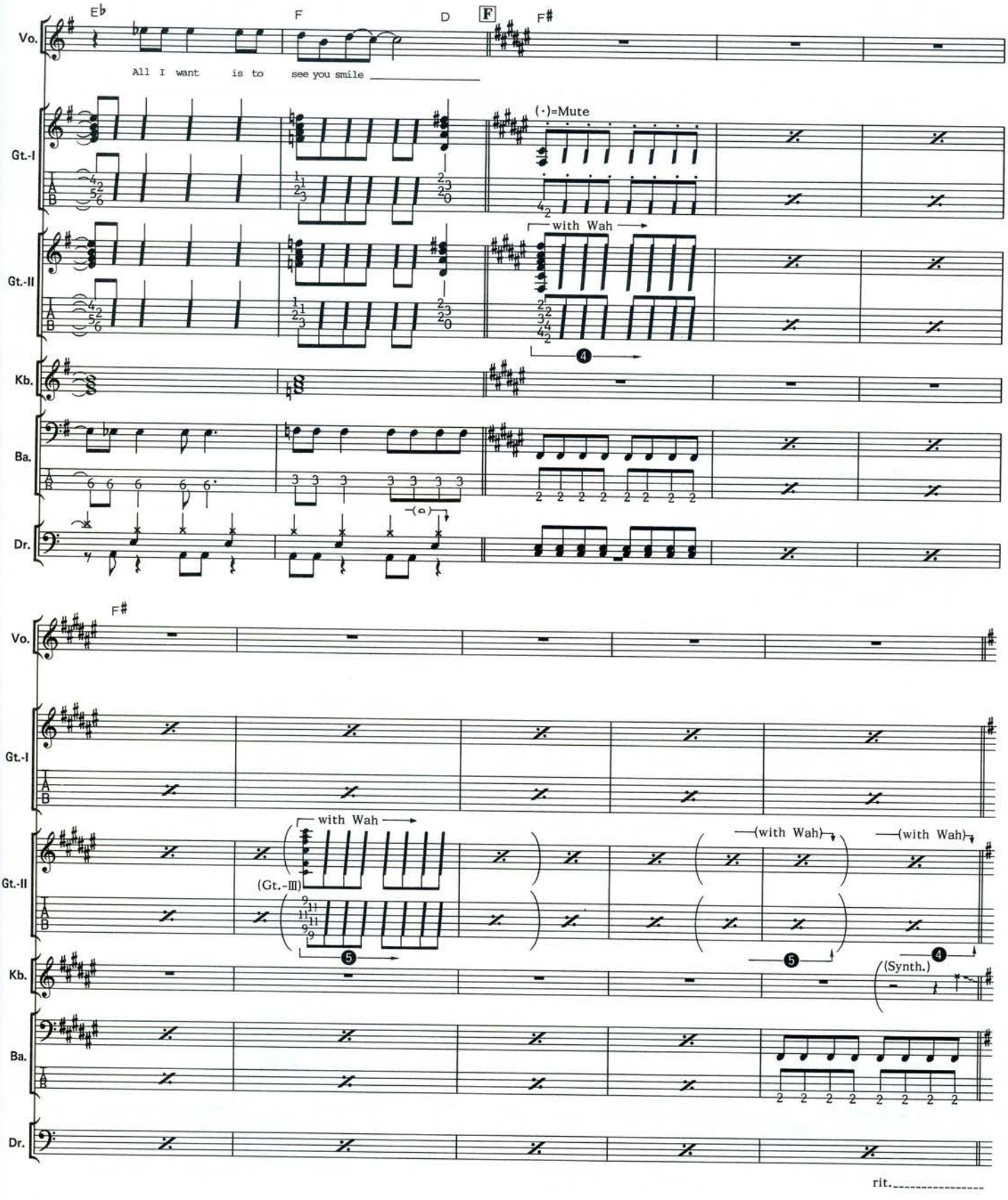
D R U M S

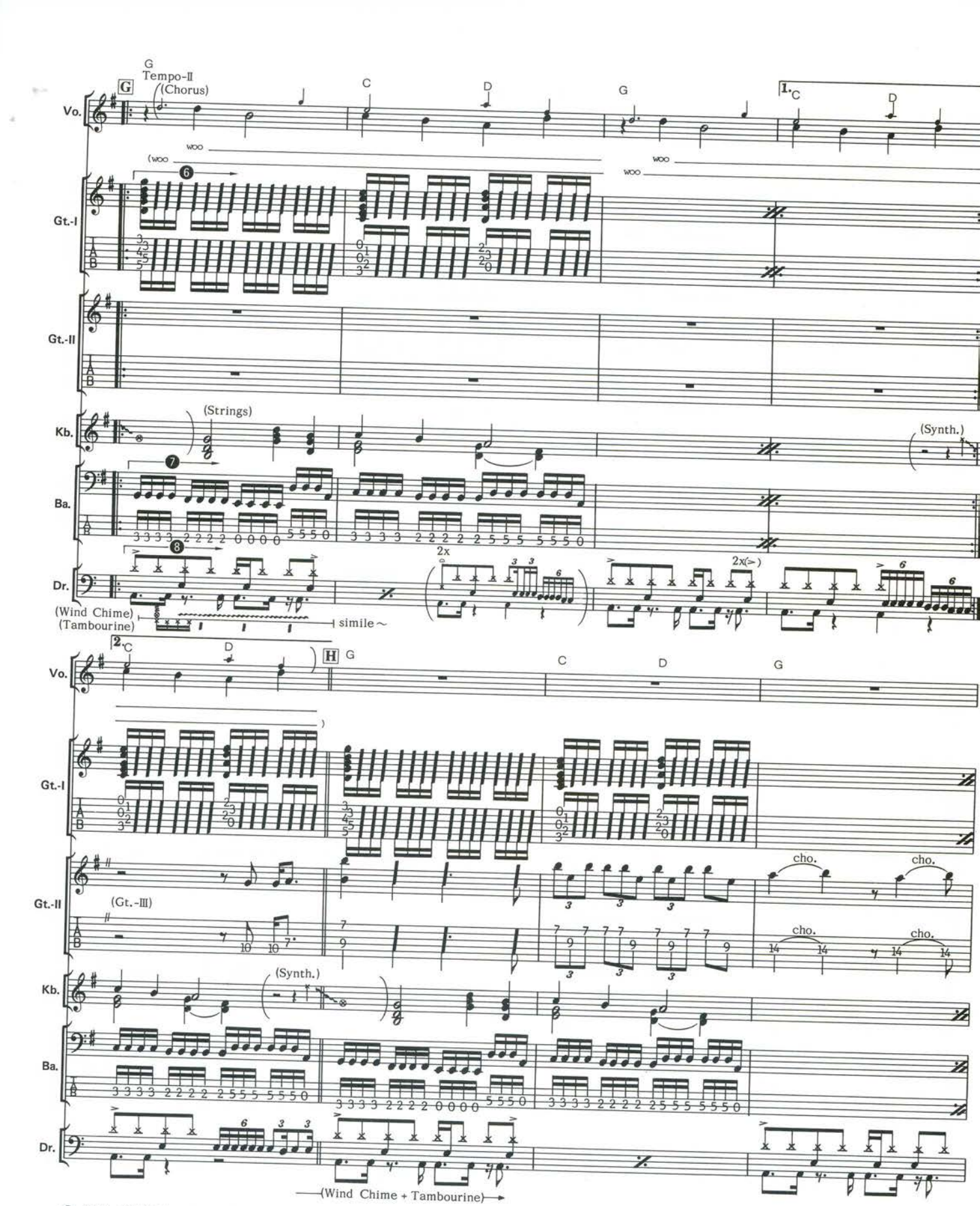
ギターとベースのユニゾン・リフのシンコペーションにフィットするような形でキックが仕込まれている。手の部分はシンプルな4分打ちになっていて、シンコペーションするリフが効果的に聴こえてくるリズム・パターンだ。Gからテンポが変わって、16分と6連符によりギター・ソロをサポートしている。



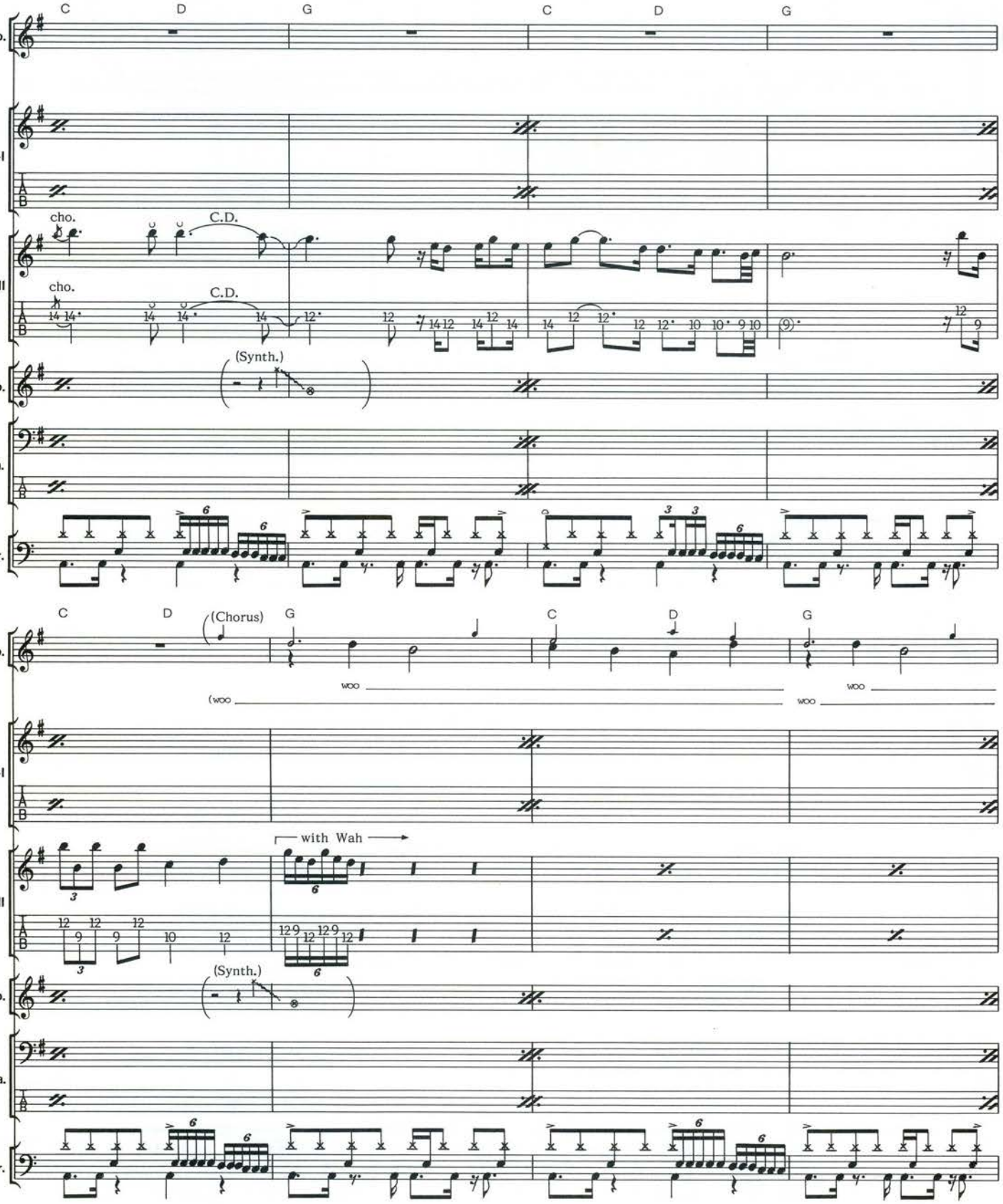
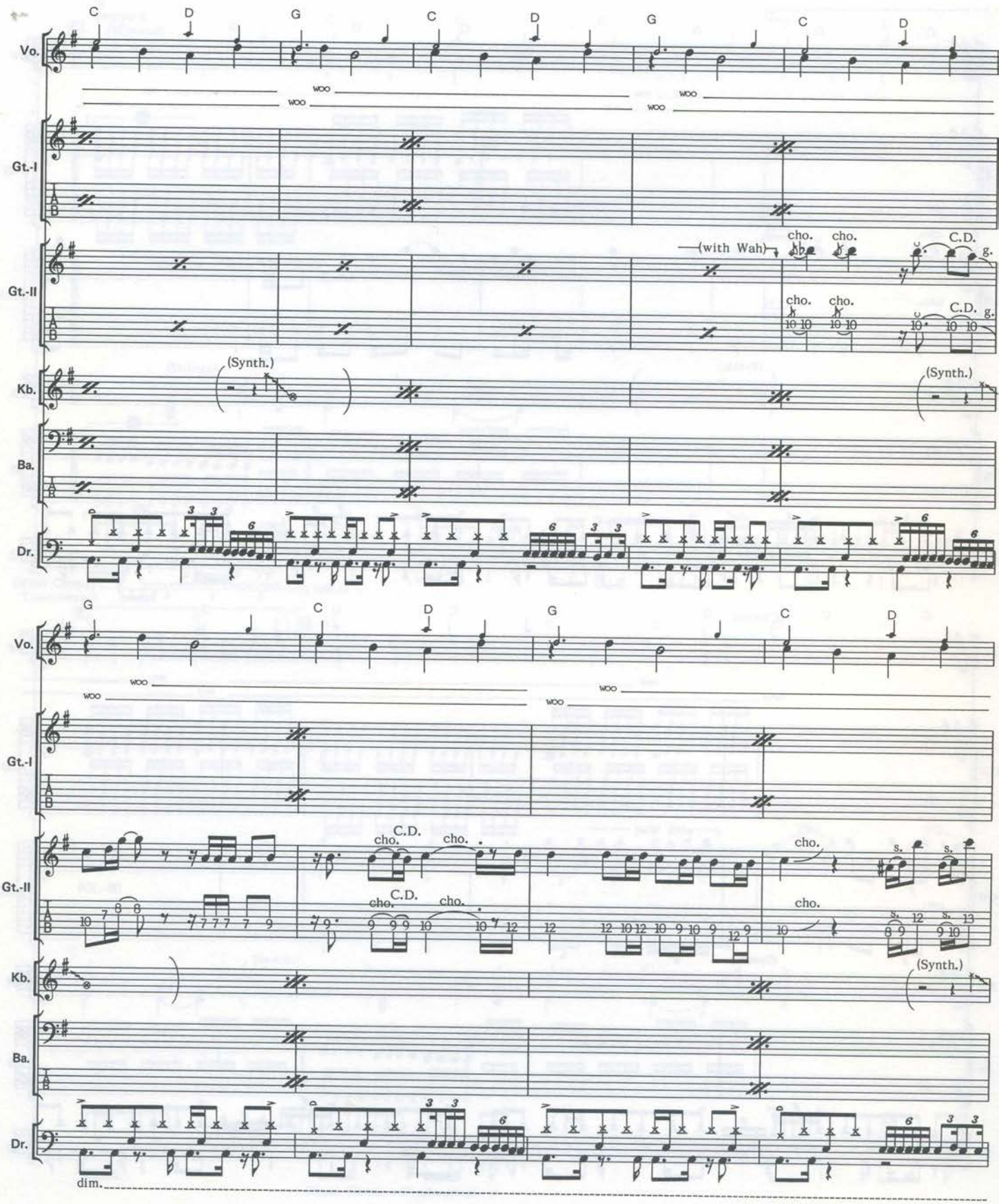
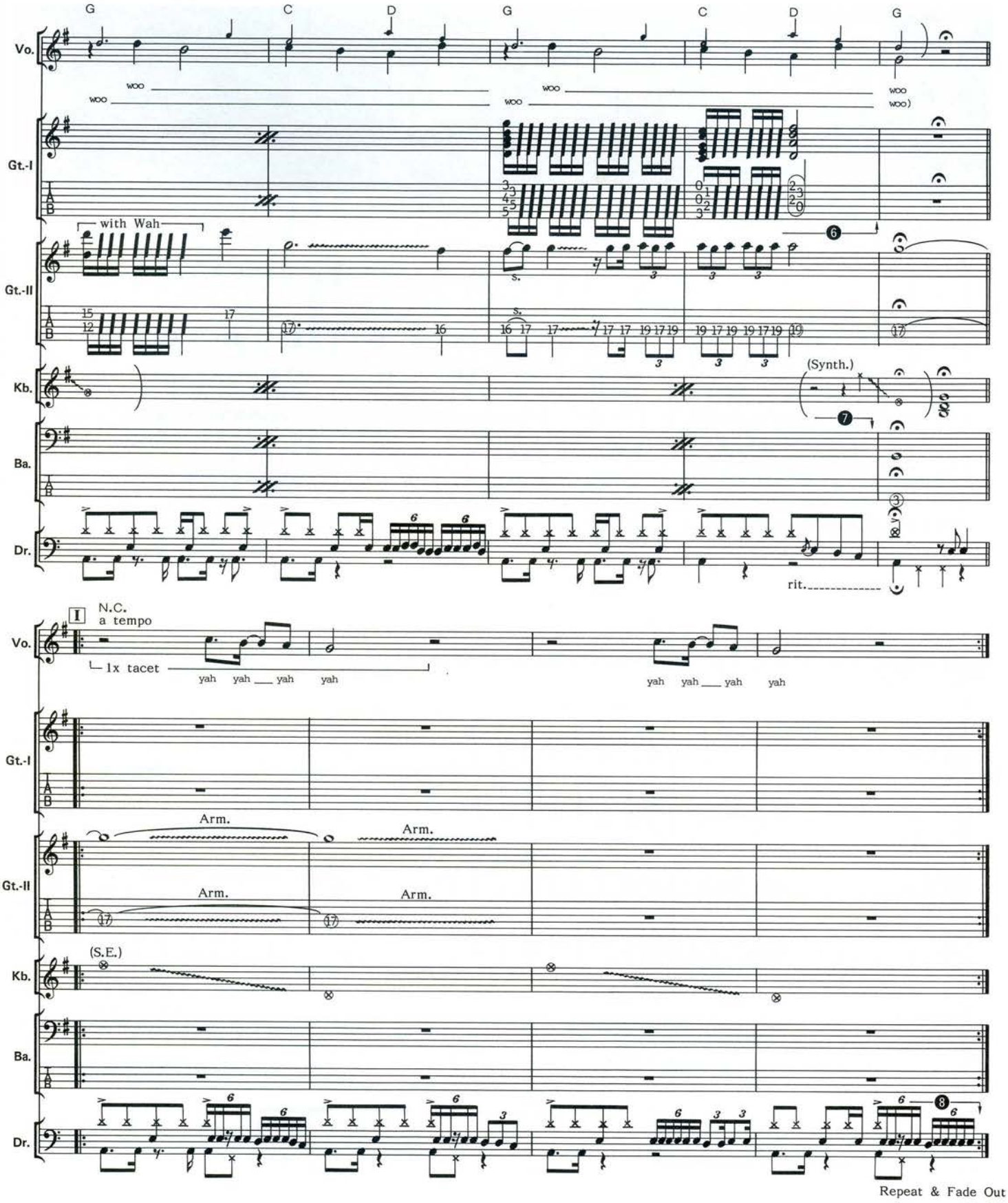
❶（Ba.）：ギターと共に強力にリフ・ラインをドライブさせて、ここで曲のノリをキメてしまおう。

❷（Dr.）：前半でのメインのリズム・パターン。このモチーフをGまでシンプルに繰り返すが決して雑にならないように叩くこと。

C
D
E♭
F
A
F♯
Vo.
Re - mem - ber - ing ___ the warm
Gt.-I
(Gt.-I)
Gt.-II
(Gt.-II)
cho.
s.
C.D.
Kb.
Ba.
Dr.
sum - mer night ___
2x:(nights ___)
When ev - ery-thing ___ is gon - na
with Wah


F#
Vo.
turn out right
When all the an - swers lie be -
Re - mem - ber - ing the warm
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
4.
F#
-hind your eyes
sum - mer nights
And ev - ery-thing is gon - na
When ev - ery-thing is gon - na

❸ (Gt.) ：シンコペーションを使ってコード・チェンジしていくが、ロー・ポジションでの移動なので落ち着いて左手のフォームを固めること。

C
F#
E
B
E
F#
E
B
E
2x
Vo.
You give me feel - ings that I used to get (And) re - mem - ber things that I had for - got -
2x:(for - got)
Gt.-I
Gt.-II
2x
Kb.
Ba.
Dr.
(Tambourine)
simile ~
I.
G
G(onF#)
G(onE)
G(onD)
C#
- ten long a - go
Re -

2.
F#
E
B
E
F#
E
B
E
Vo.
I get the feel - ings that I used to get (And) re - mem - ber things that I had for - got -
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
G
G(onF#)
G(onE)
G(onD)
C#
- ten long a - go
cho.
C.D.
(Gt.-III)
cho.
C.D.

D
F#
Vo.
with Wah
Gt.-I
(Gt.-I, II)
Gt.-II
(Gt.-III)
cho.
Kb.
(Synth.)
Ba.
Dr.
g.
4.

Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Kb.
Ba.
Dr.
F♯
8va
cho.
(Gt.-IV)
(8va)
g.
4.
E
C
D
E
All I want is to see you smile
(with Wah)
(Gt.-I)
with Wah
(Gt.-II)
(Organ)

❹ (Gt.) ：コード・フォーム内の高音弦から低音弦に向かって、ワウ・ペダルを踏み込みながら8分のピッキングを行なうプレイ。

❺ (Gt.) ：Gt.-IIを追っかけるように、ハイ・ポジションで行なわれる❹と同様のテクニック。

❻（Gt.）：16分のカッティングは、ディレイによる残音のようにも聴こえる。その場合は1小節目が4分、2小節目が2分でカッティングし、正確なディレイ・タイムを設定すること。

❼（Ba.）：16分が連続するため部分的なアクセントや抑揚は避けたい。均一に淡々と刻み続けるほうがベストだ。

❽（Dr.）：自由にプレイしながらややハネるノリとベタの16分を叩き分けているので、注意深く聴いてほしい。

C
D
G
C
D
G
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
cho.
C.D.
cho.
C.D.
Kb.
(Synth.)
Ba.
Dr.
C
D
(Chorus)
G
C
D
G
Vo.
(woo
woo
woo
Gt.-I
Gt.-II
with Wah
Kb.
(Synth.)
Ba.
Dr.

C
D
G
C
D
G
C
D
Vo.
woo
Gt.-I
Gt.-II
(with Wah)
cho.
C.D.
g.
Kb.
(Synth.)
Ba.
Dr.
G
C
D
G
C
D
Vo.
woo
Gt.-I
Gt.-II
cho.
C.D.
s.
Kb.
(Synth.)
Ba.
Dr.
dim.

G
C
D
G
C
D
G
Vo.
woo
woo
woo
woo
woo
woo
Gt.-I
Gt.-II
with Wah
Kb.
(Synth.)
Ba.
Dr.
rit.
I
N.C.
a tempo
1x tacet
yah yah yah yah
yah yah yah yah
Arm.
Arm.
Arm.
Arm.
(S.E.)
Repeat & Fade Out

T-REX

T・レックス

Words & Music by Tim Wheeler

©1996 ISLAND MUSIC LTD.
Rights for Japan controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
Authorized for sale in Japan only.

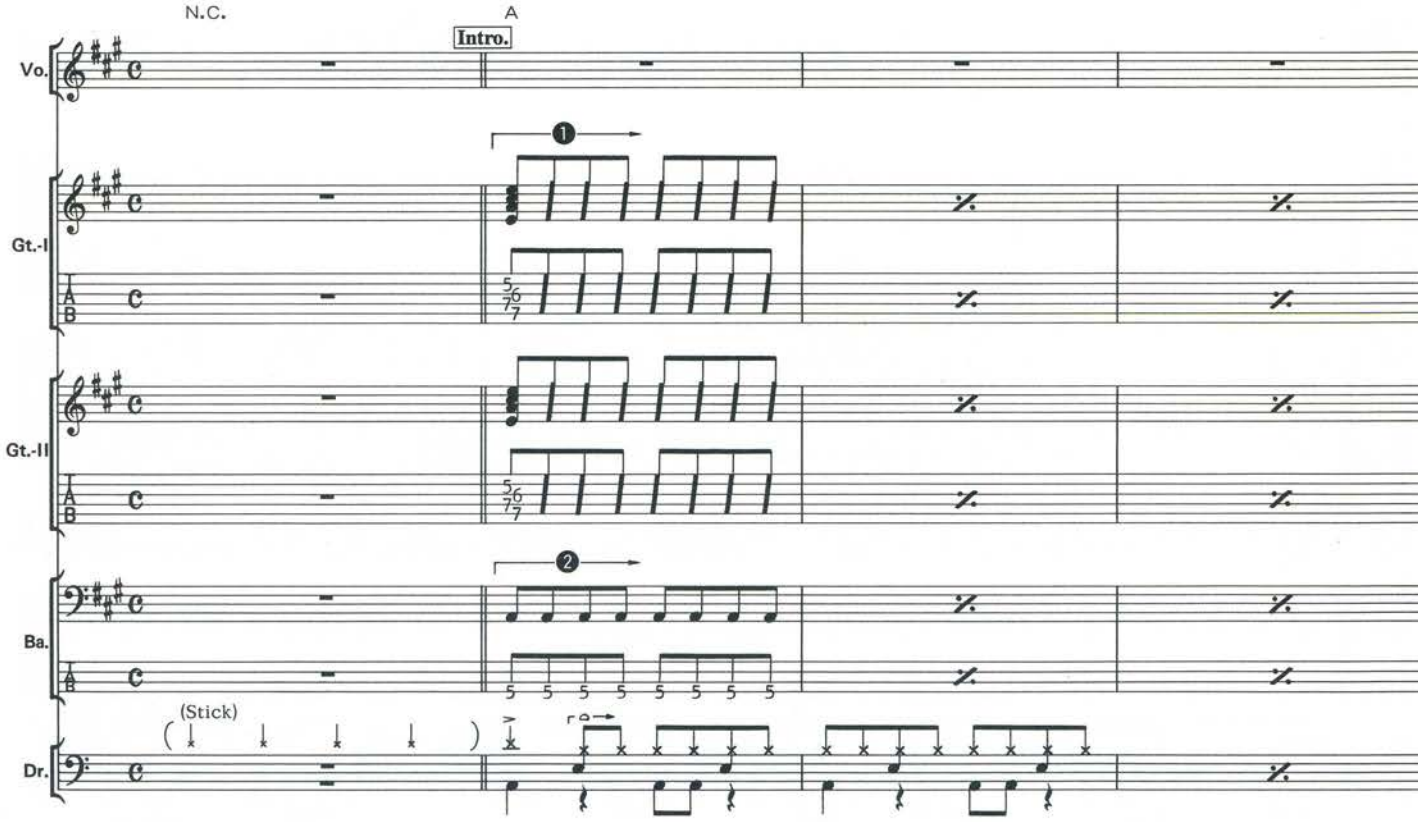
GUITAR

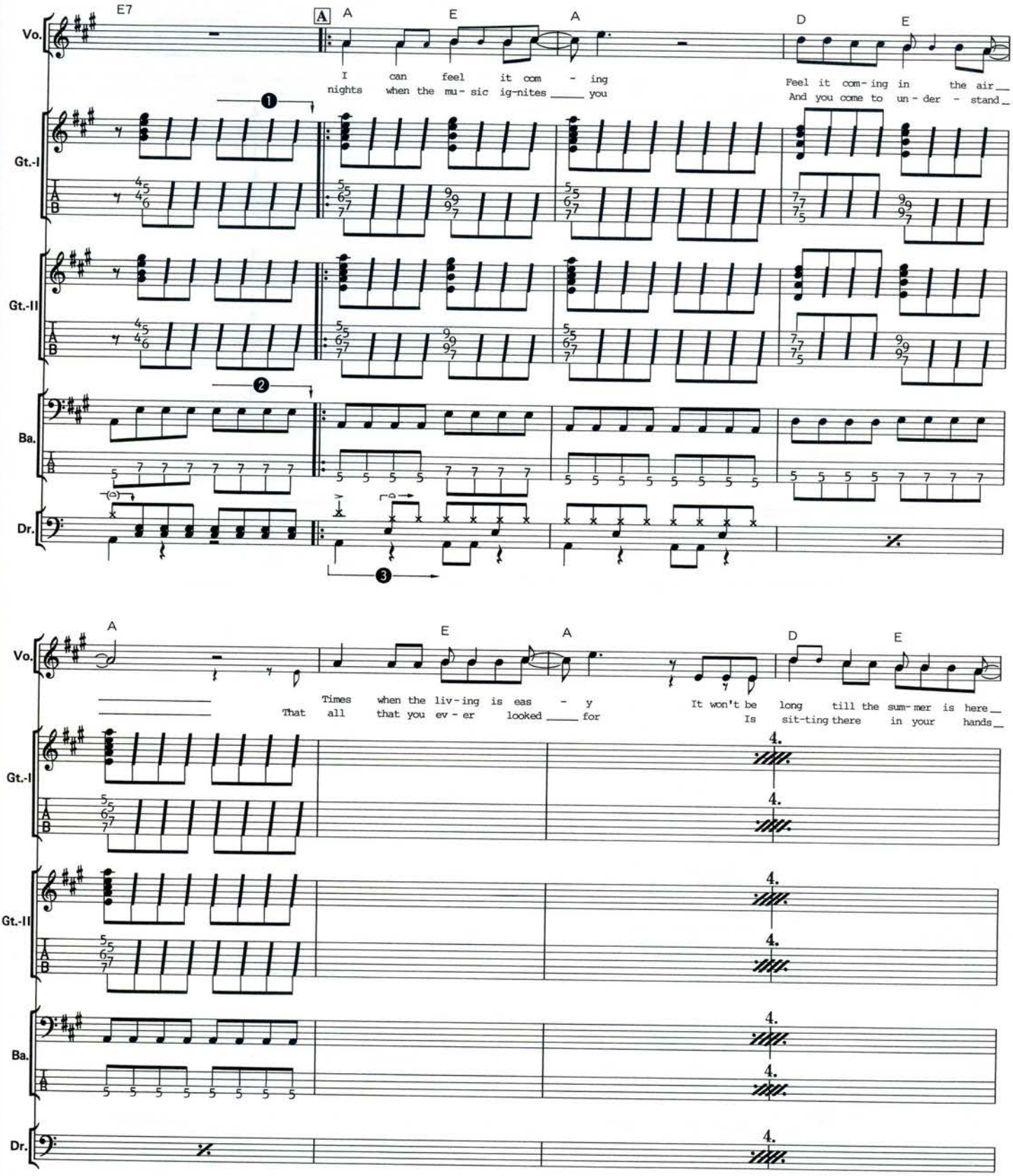
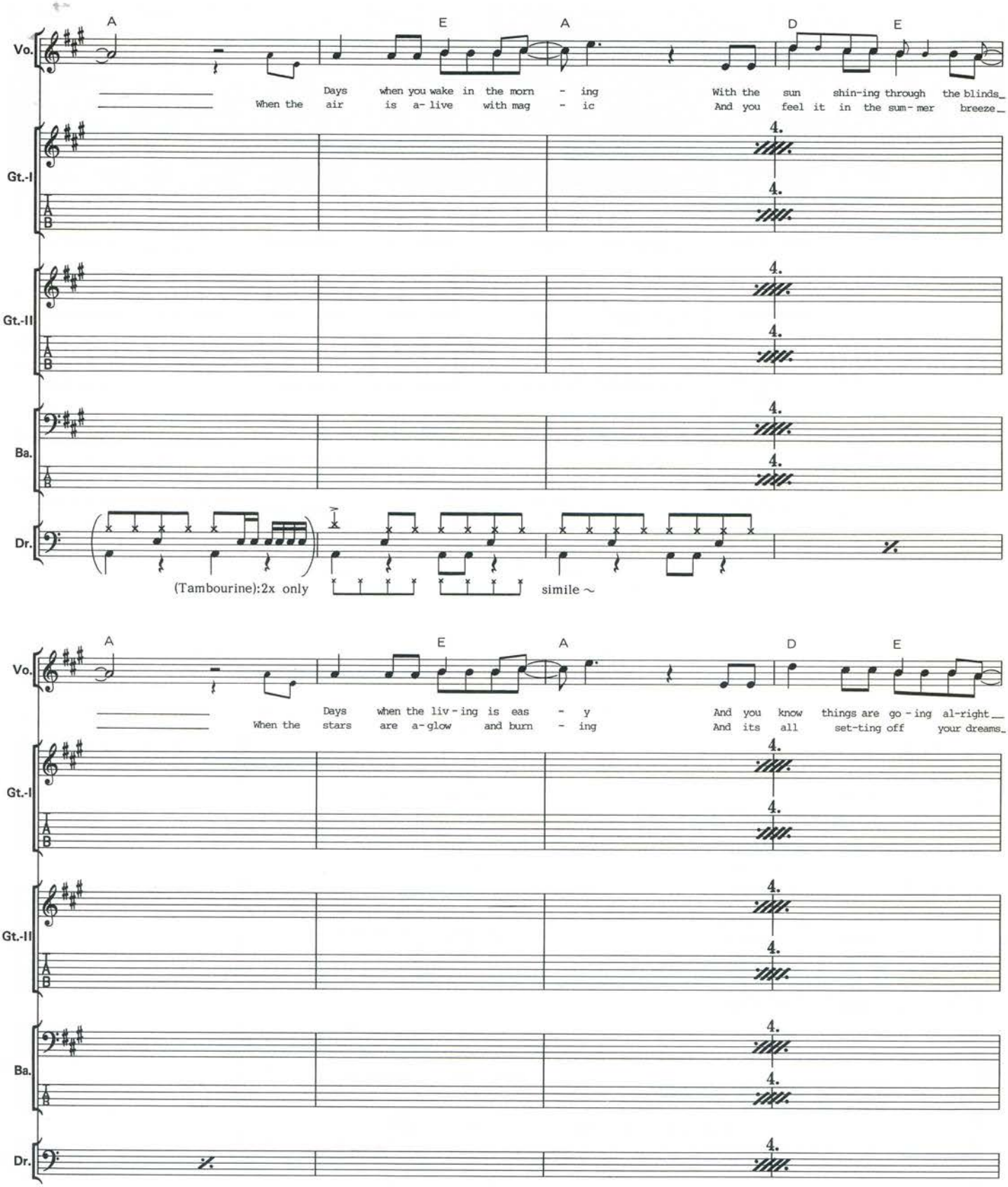
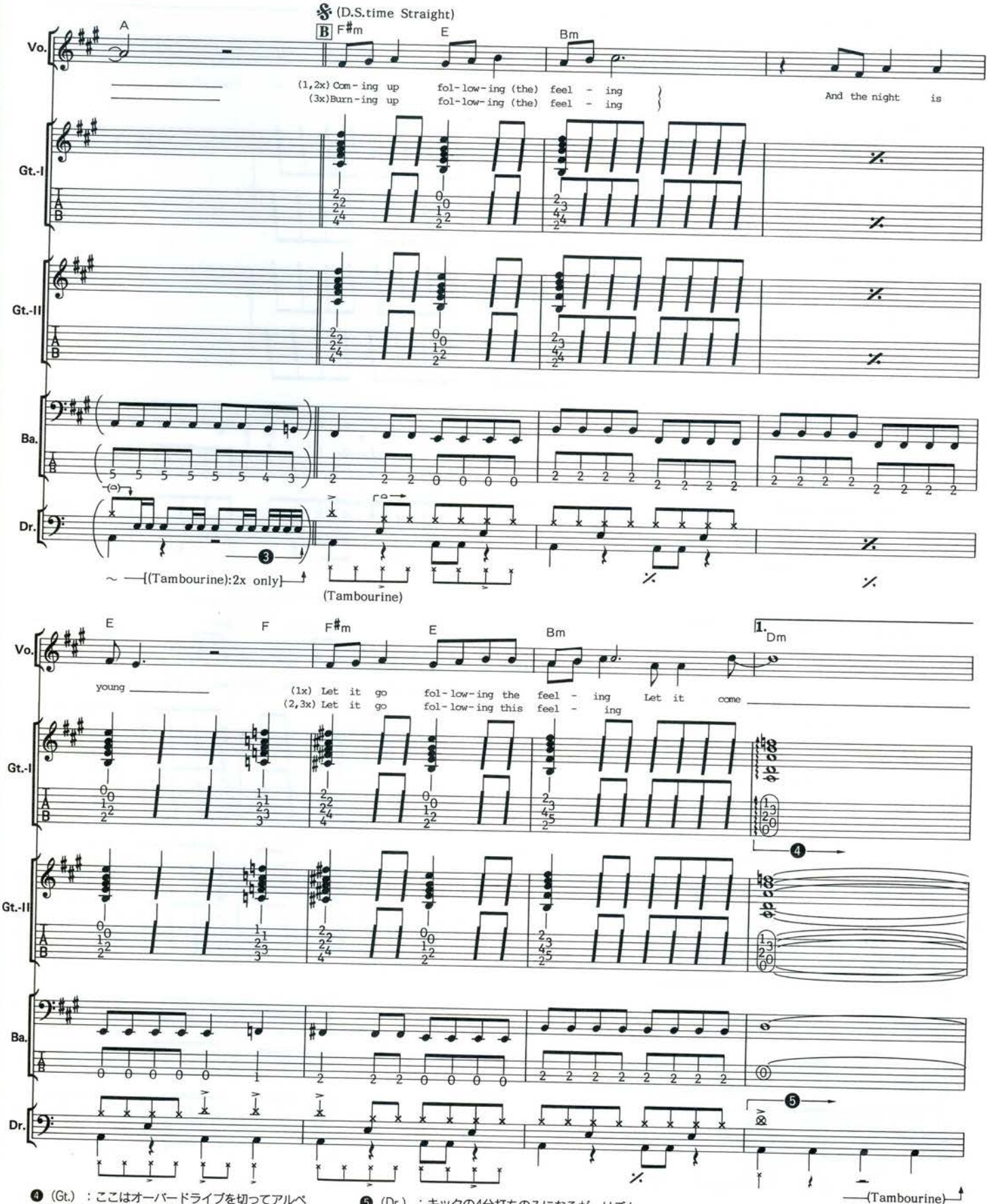
Gt.-Iはオーバードライブの効いたサウンドでのパワー・コードが特徴で、大半がダウンでカッティングされている。Gt.-IIはGt.-Iのステレオ・ミックスのようだが、クリア・トーンで録音レベルを抑えて味付け的に左チャンネルで鳴らされている。コード・プレイのみなので、カッティングのニュアンスを大切にしたい。

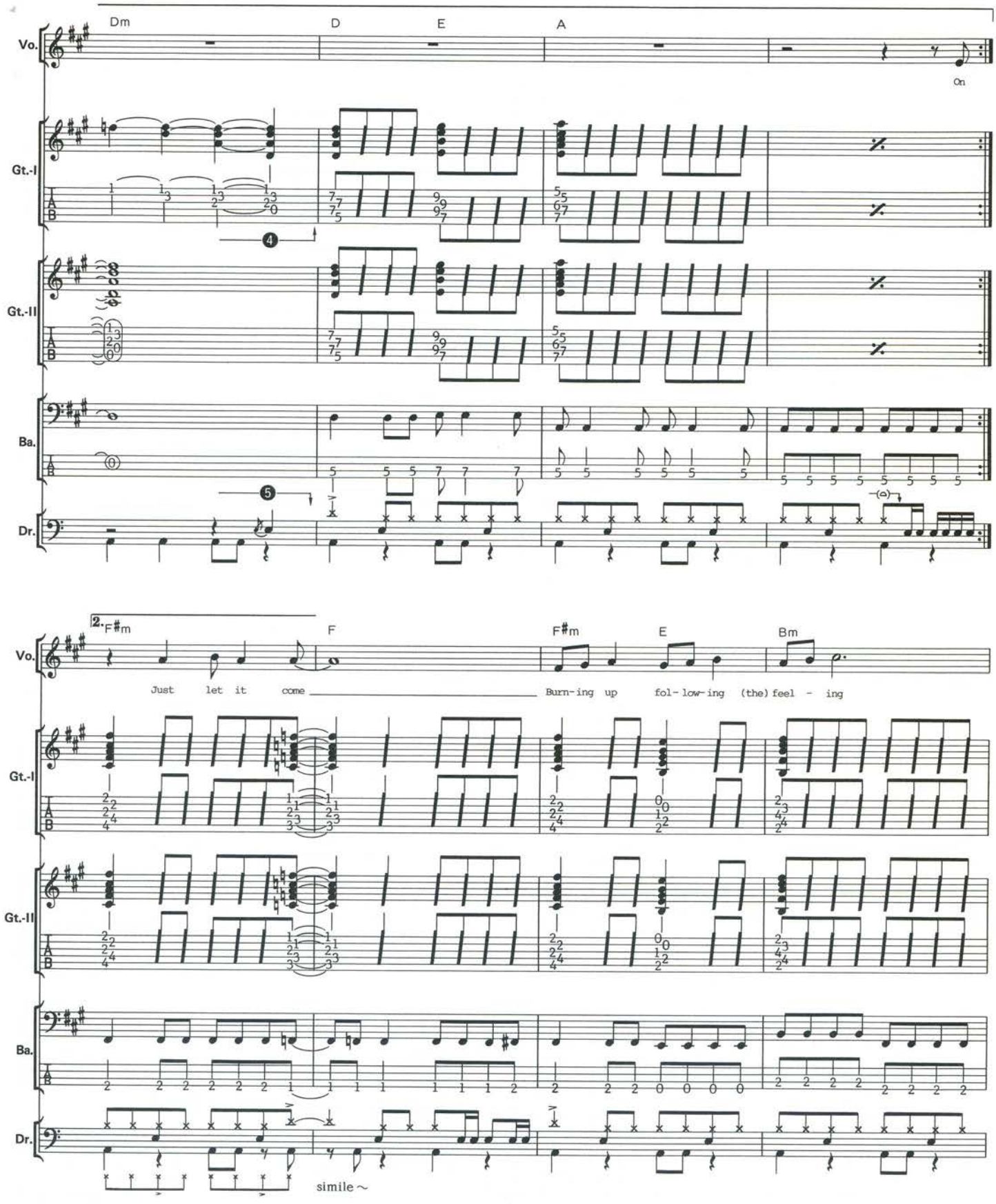
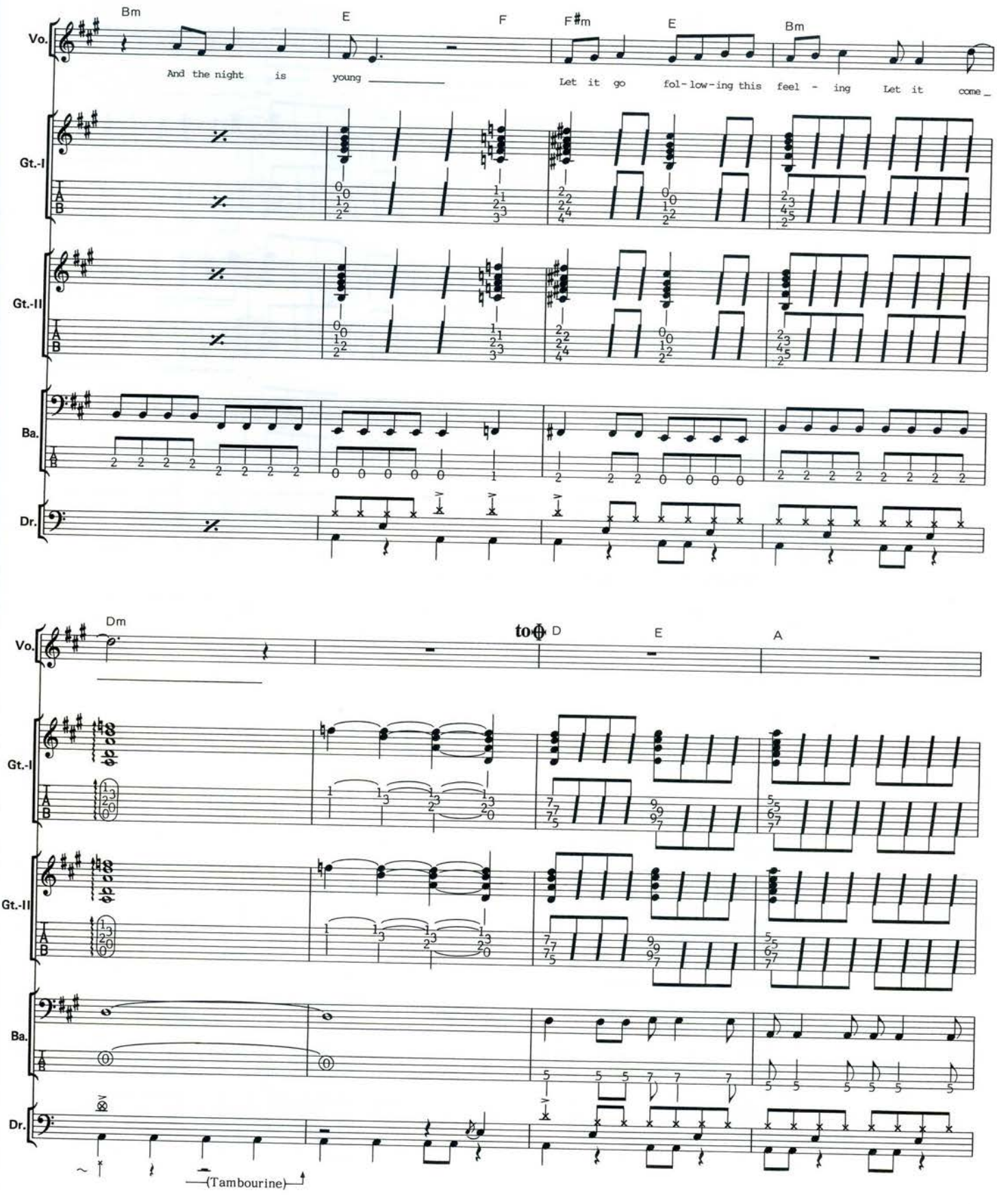
BASS

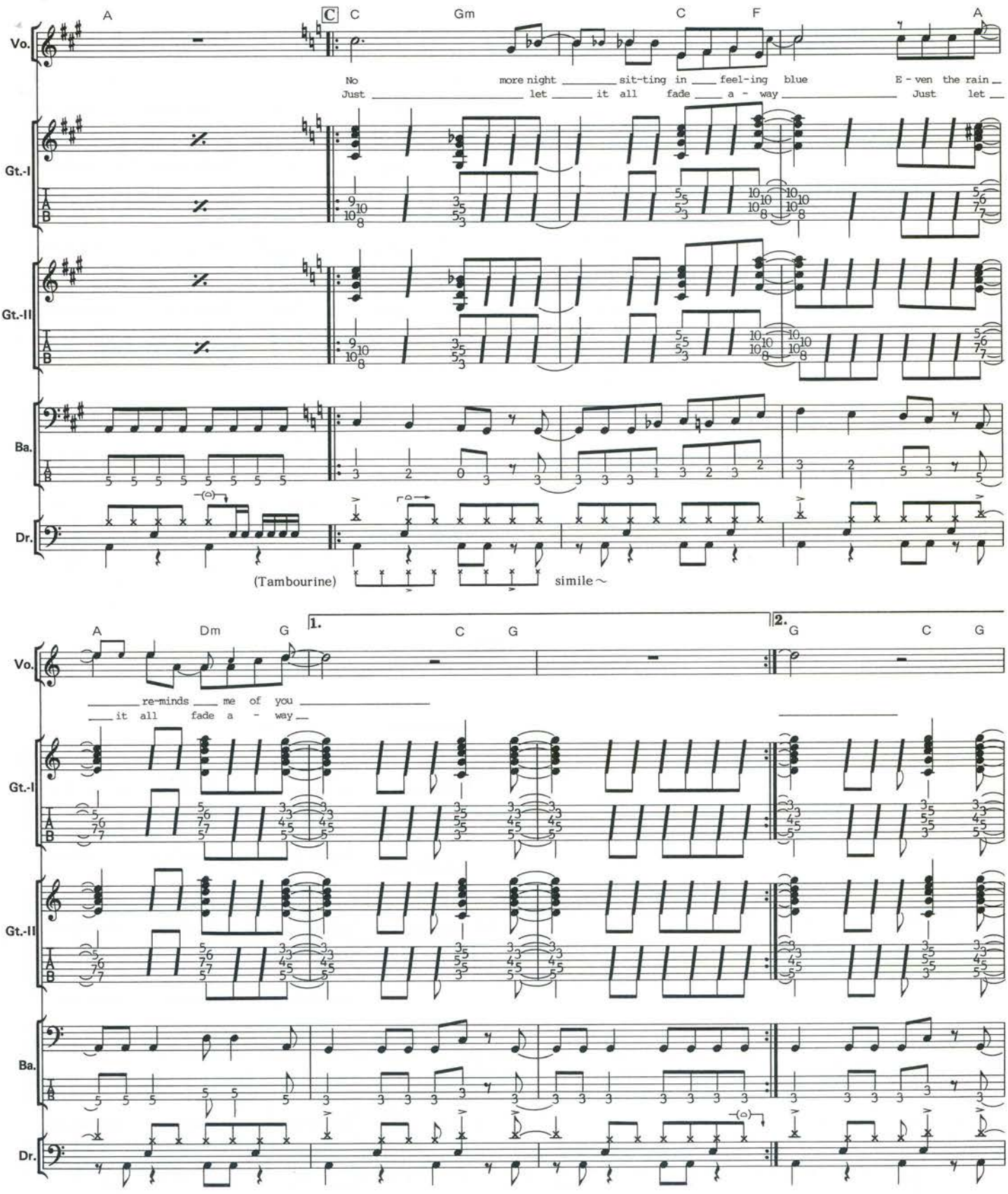
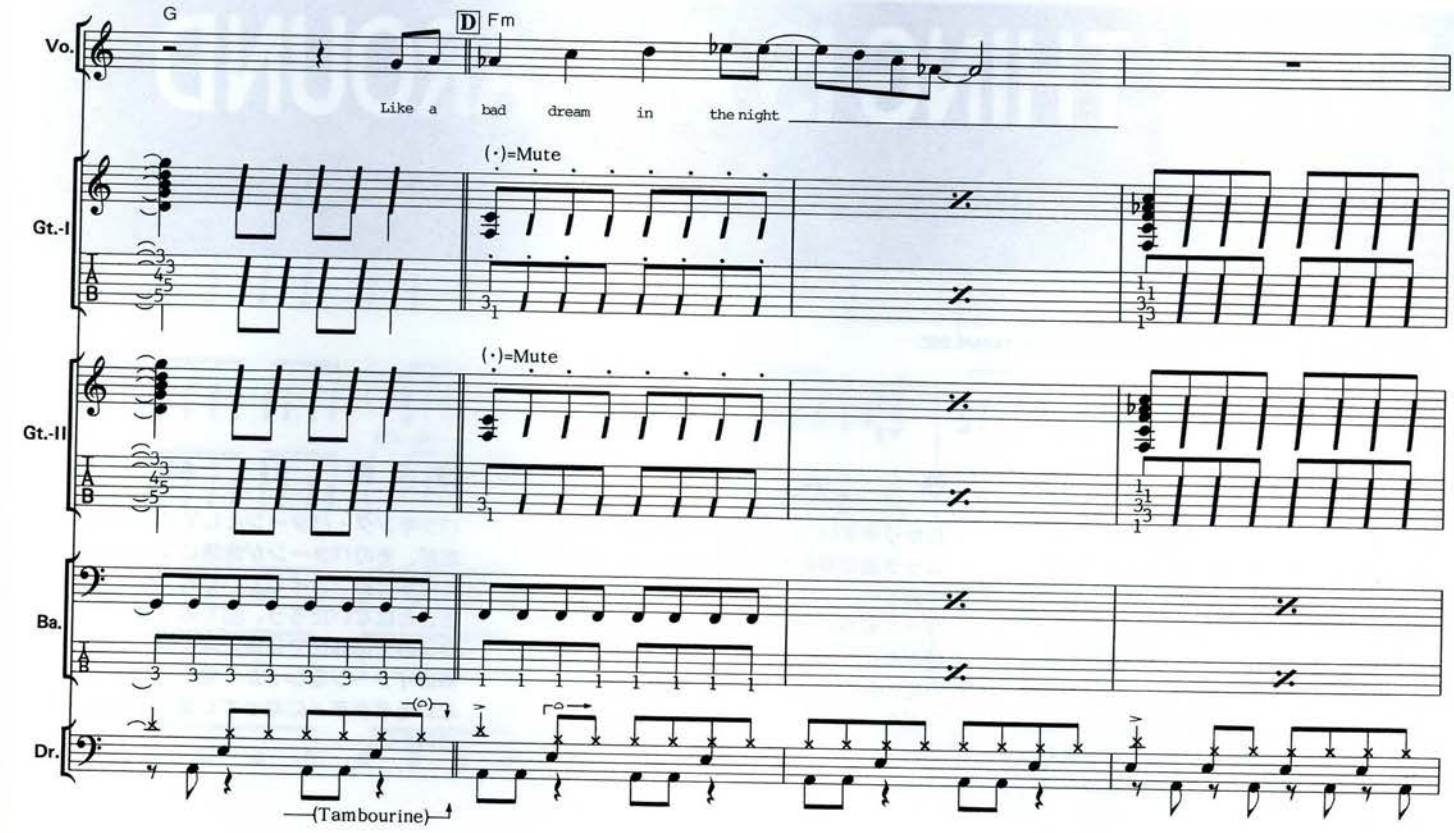
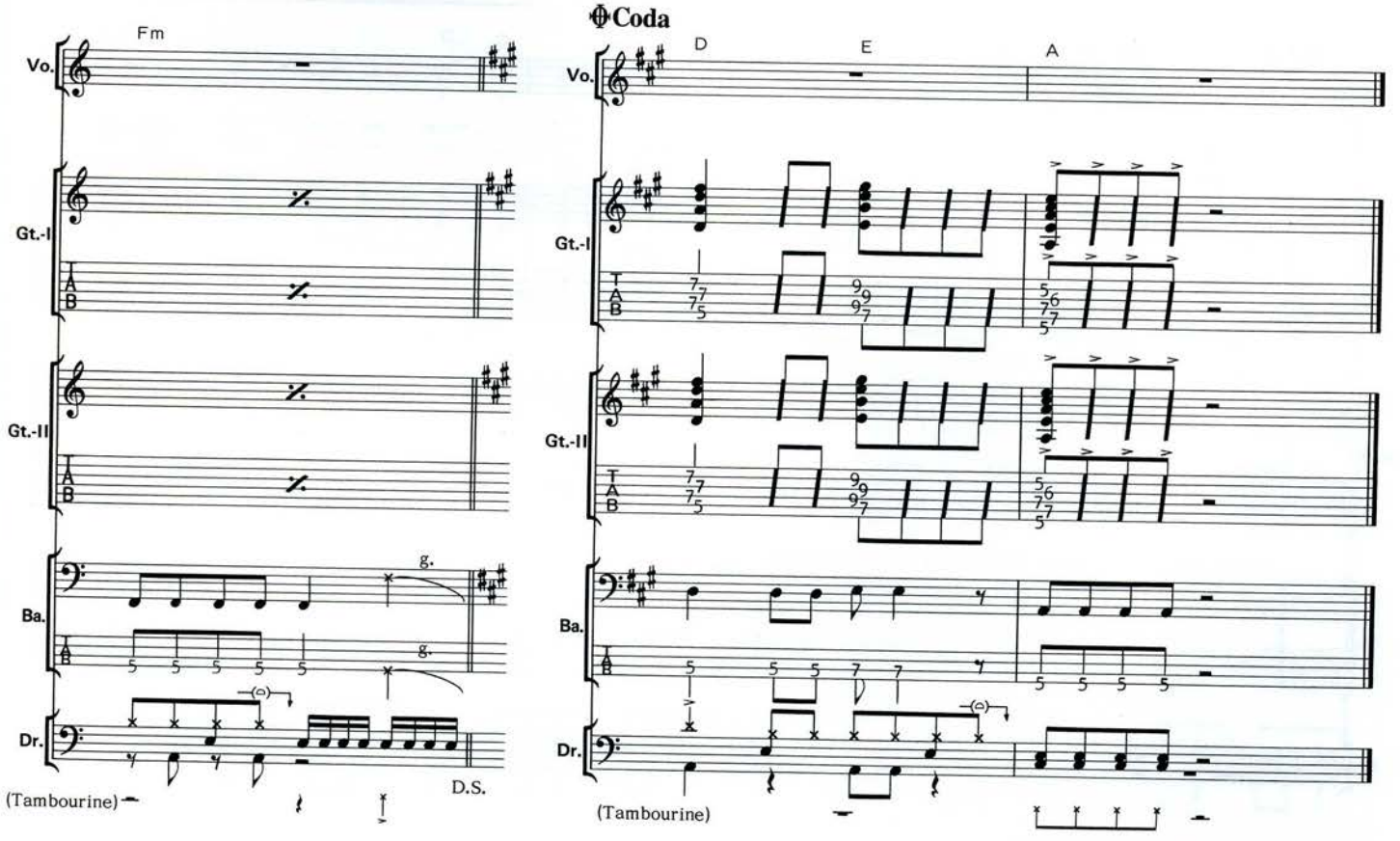
曲のスピード感をキープするために、8分の刻みはピッキング・アタックを強く行ないたい。シンコペーション部分が少ないため、正確な8分弾きがポイントになるため、ドラムスやギターのカッティングにジャストで合わせること。トーン・セッティングはロー・エンドをややカットするとベストだ。

DRUMS

8分のハーフ・オープン・ハイハットは腕の振りを4分に近いタイミングで行なっている。均等な8分の雰囲気を十分に出すには、セット全体の音量バランスを整えることが大切だ。特にキックのボリュームは要注意で、4分打ちが8分より強くならないようにしたい。

❶ (Gt.) ：8分のパワー・コードはカッティングの粒を揃えることがポイントだ。

❷ (Ba.) ：8分のアタックはダウン・ピッキングを使ってすべて均等に行なうこと。

❸ (Dr.) ：ハイハットのハーフ・オープンはハイハット・シンバルの隙間を目一杯に広げた状態で刻まれている。

A
E
A
D
E
Vo.
Days when you wake in the morn - ing
When the air is a- live with mag - ic
With the sun shin-ing through the blinds
And you feel it in the sum- mer breeze
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
4.
(Tambourine):2x only
simile ~
A
E
A
D
E
Vo.
Days when the liv - ing is eas - y
When the stars are a- glow and burn - ing
And you know things are go - ing al-right
And its all set-ting off your dreams
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
4.

❹ (Gt.) ：ここはオーバードライブを切ってアルペジオを行ない、コードDから再びスイッチ・オンでエフェクトする。

❺ (Dr.) ：キックの4分打ちのみになるが、リズムがハシリやすいプレイでもあるので慎重に。

Dm
D
E
A
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
4
5
2.
F♯m
F
F♯m
E
Bm
Just let it come
Burn-ing up fol-low-ing (the) feel - ing
simile ~

Bm
E
F
F#m
E
Bm
Vo.
And the night is young
Let it go fol-low-ing this feel - ing Let it come
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Dm
to ⊕
D
E
A
(Tambourine)


A
C
C
Gm
C
F
A
Vo.
No more night sit-ting in feel-ing blue E - ven the rain
Just let it all fade a - way Just let
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
(Tambourine)
simile ~
A
Dm
G
1.
C
G
2.
G
C
G
re-minds me of you
it all fade a - way

G
D Fm
Vo.
Like a bad dream in the night
(·)=Mute
Gt.-I
(·)=Mute
Gt.-II
Ba.
Dr.
(Tambourine)

Fm
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
g.
g.
D.S.
(Tambourine)
Coda
D
E
A
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
(Tambourine)

EVERYTHING IS ALL AROUND

エヴリシング・イズ・オール・アラウンド

Words & Music by Martin Carr

©1996 ISLAND MUSIC LTD. / RHYTHM KING MUSIC
Rights for Japan jointly controlled by POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.
& GLOBAL RIGHTS INC.
Authorized for sale in Japan only.

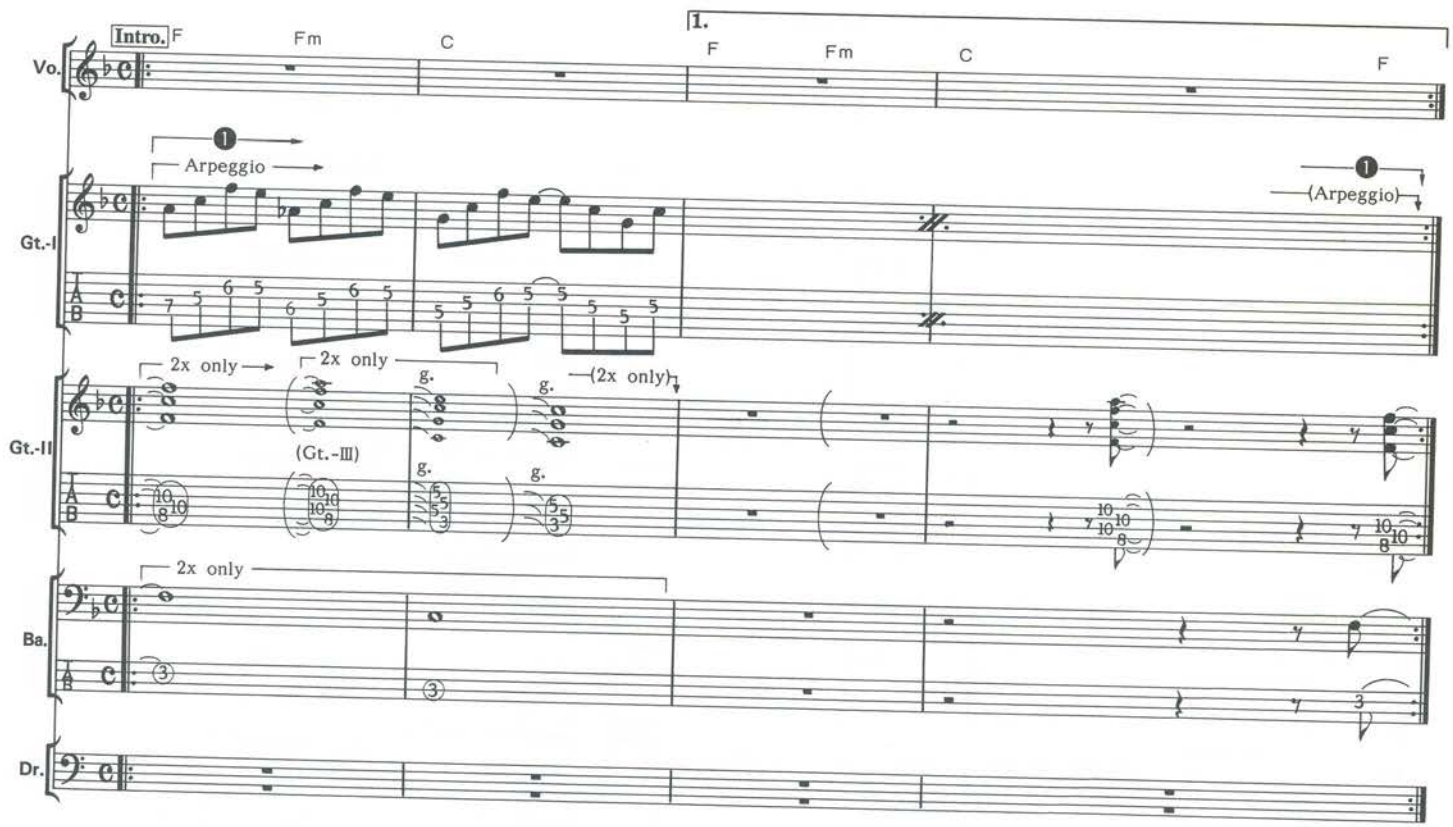
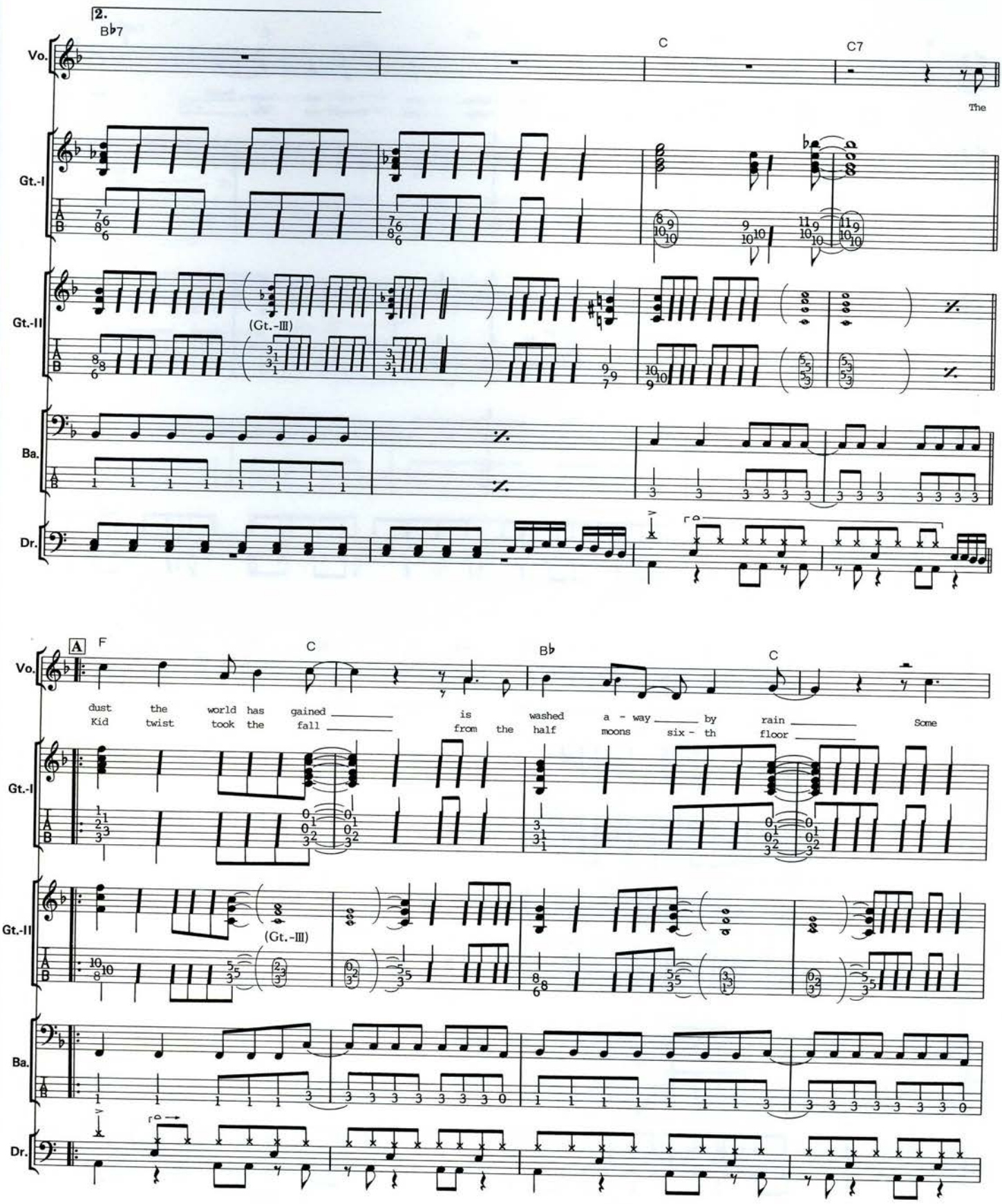
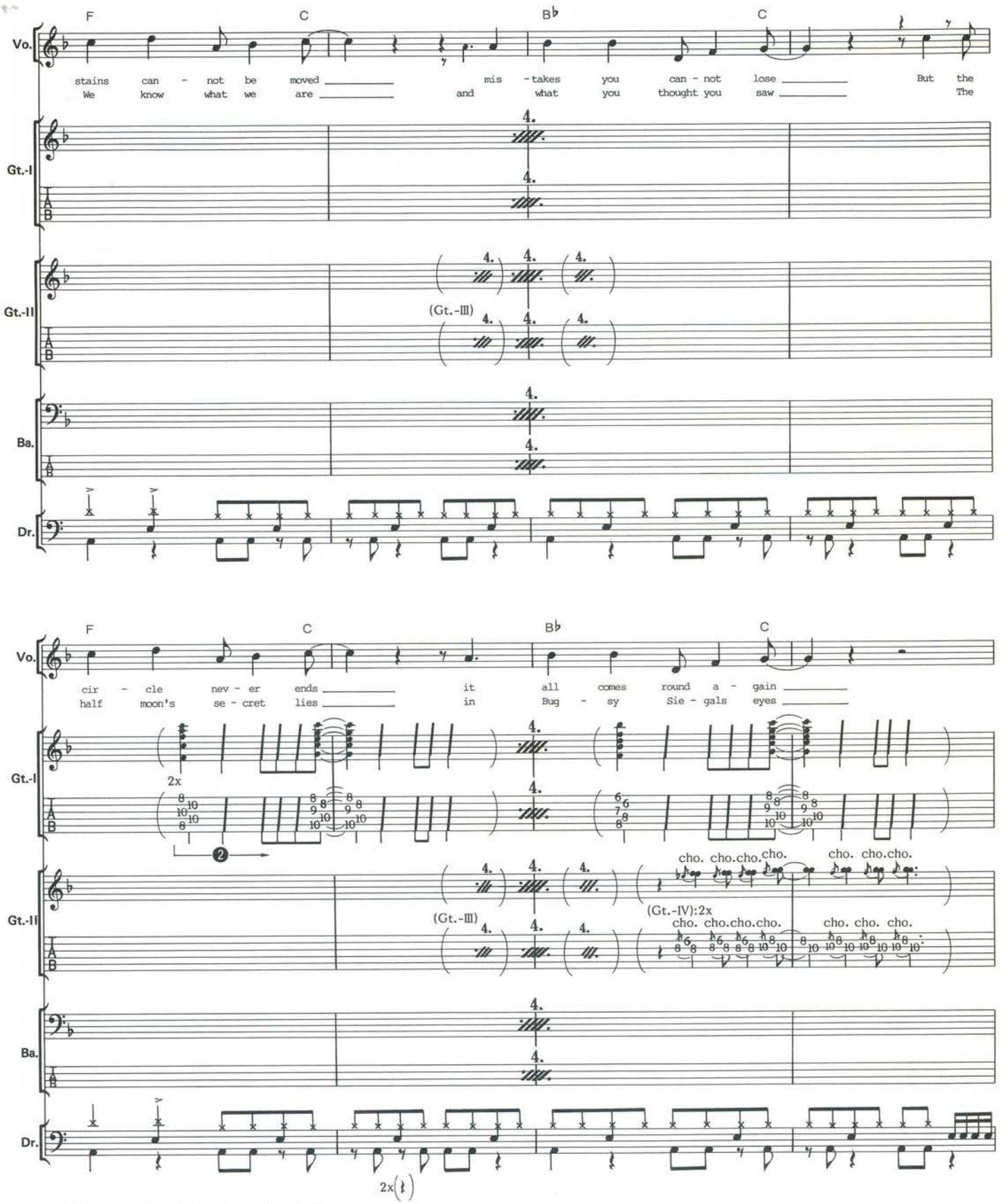
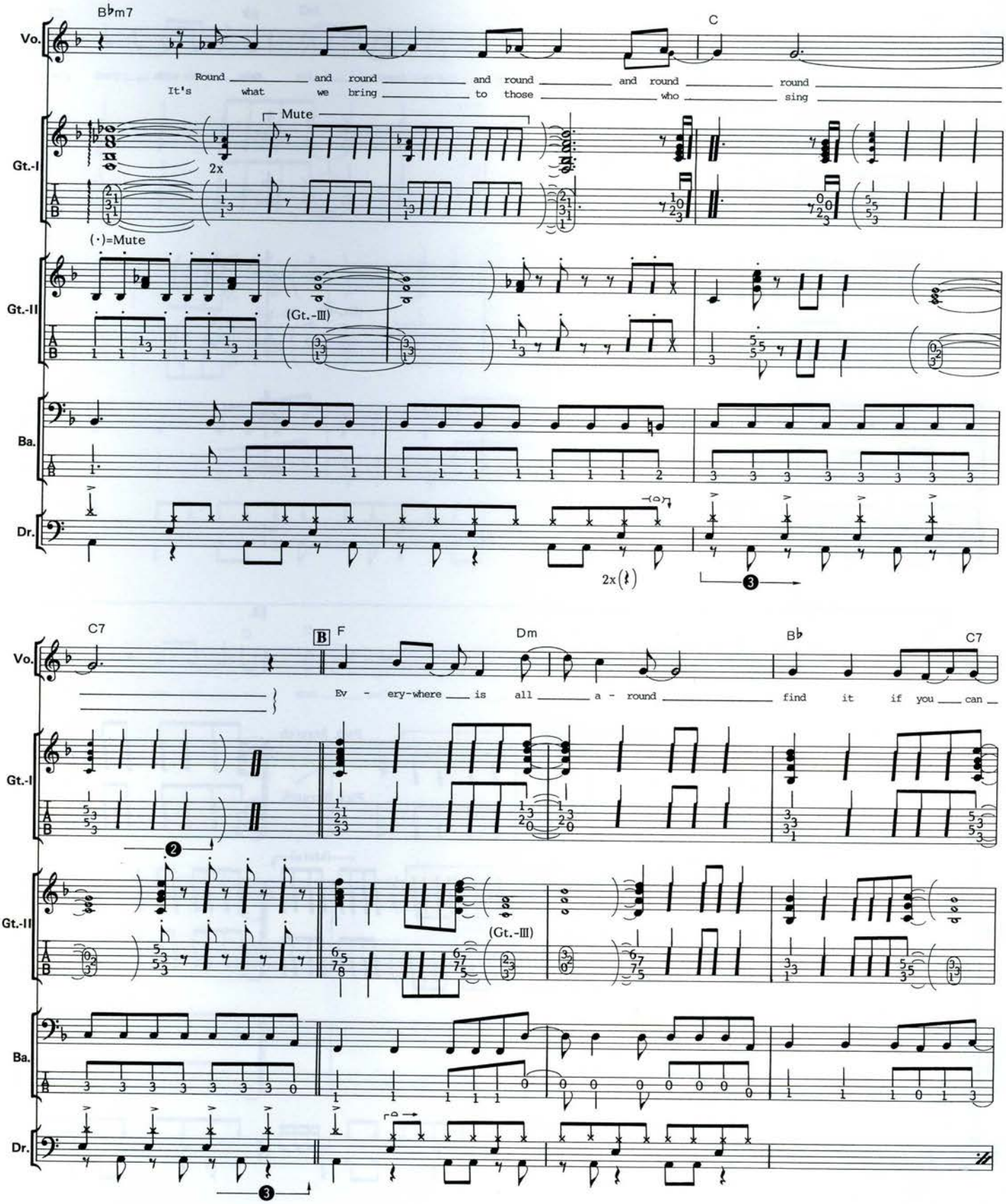
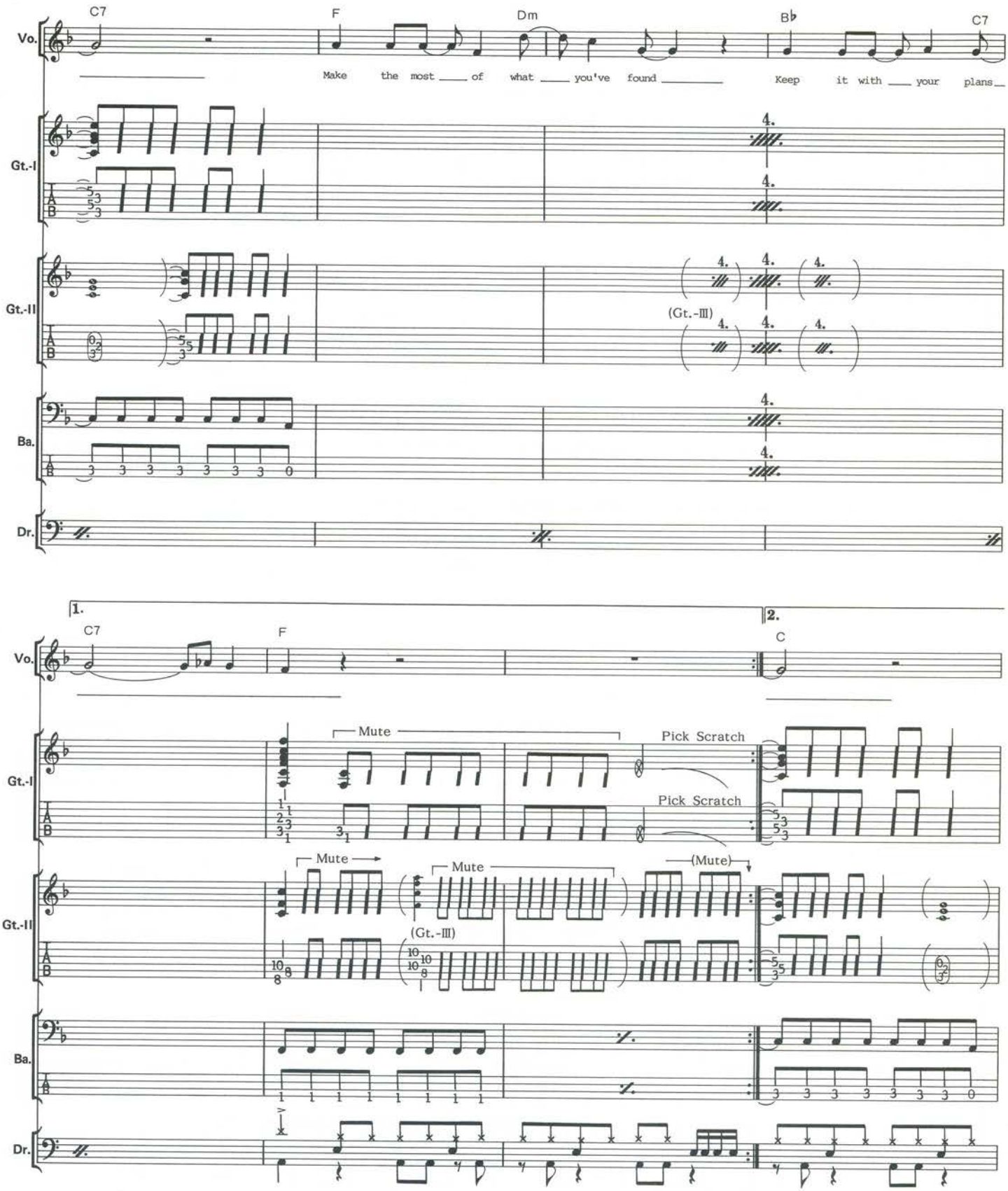
G U I T A R

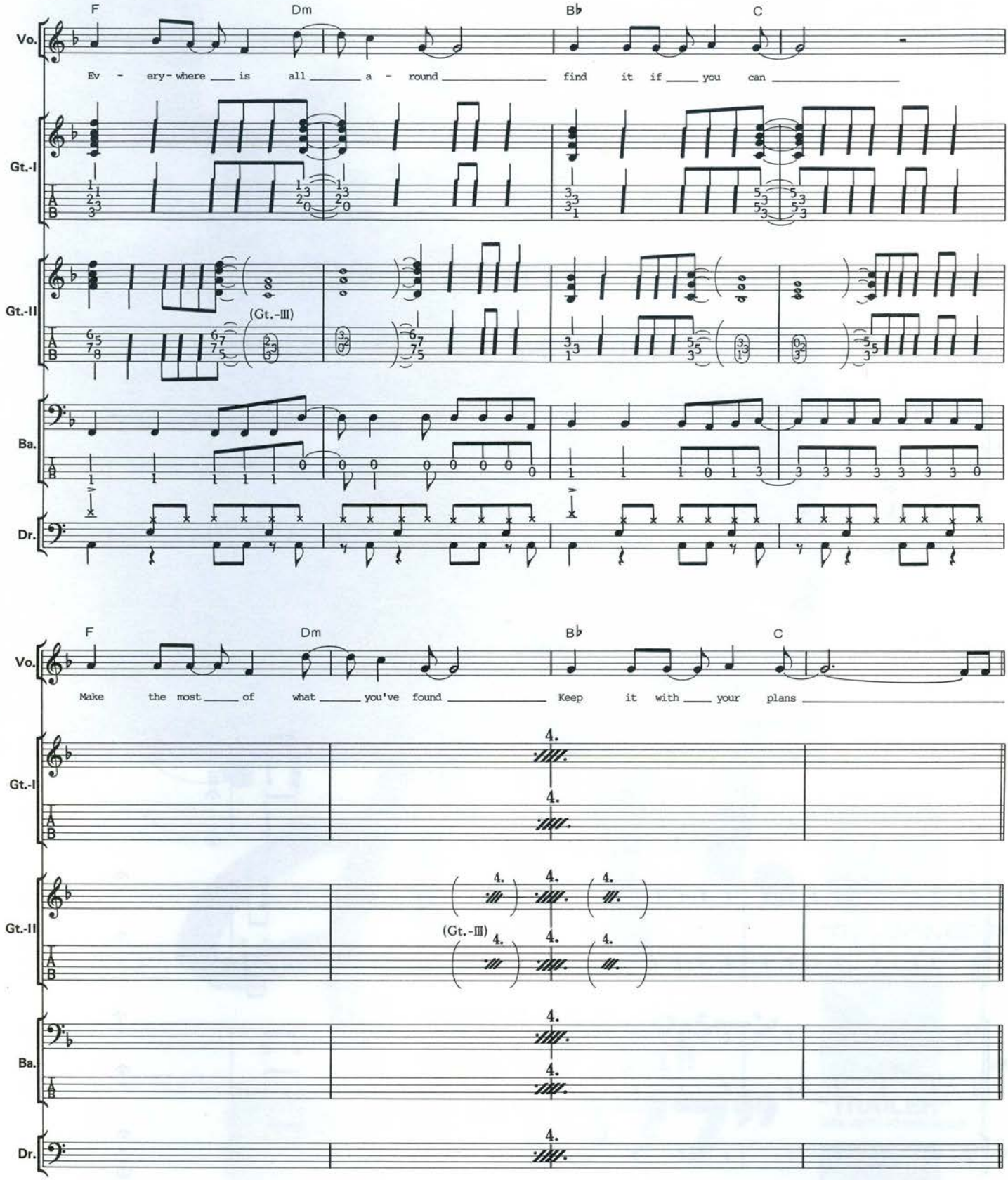
Gt.-Iはノン・エフェクトの明るいトーン、Gt.-IIはかなり高音域の成分をカットした曇った感じのトーン、Gt.-IIIは白玉のみのコード専用でファズがかかったような歪みのあるトーン、という編成でアレンジされている。Ⓒで突然フリー・スタイルのプレイになり、ピック・スクラッチやアーミング、フィードバックなどでフリーに空間を埋めつくし、ラストはトニックのコード弾きでキメる。

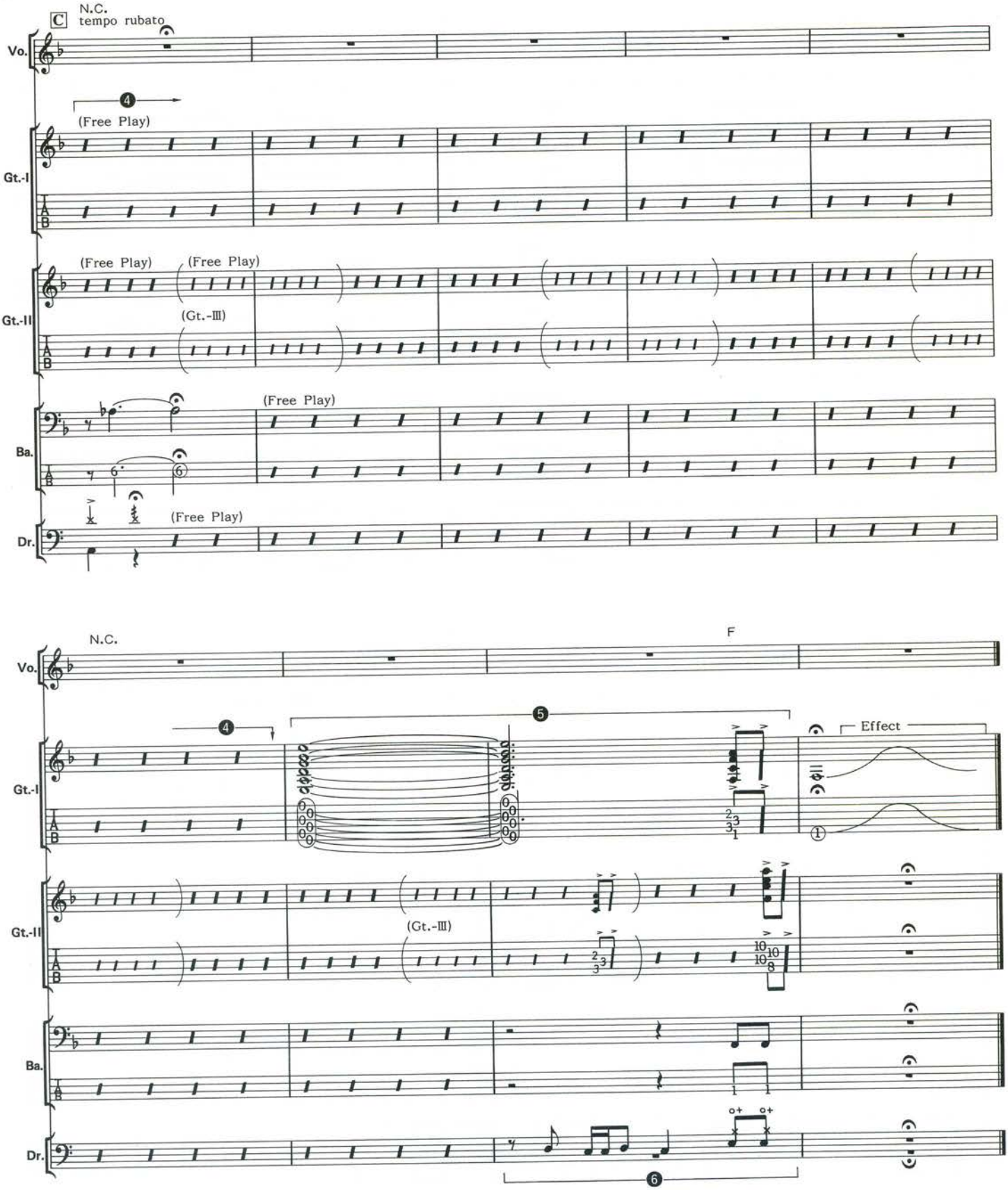
B A S S

わかりやすいコード進行なので特にテクニック面で解説することはないが、ギターのトーン・セッティングが変則なため、ベース自身のトーン設定が難しい。中音域がギター・サウンドで占領されてしまうため、溶け込まないようなイコライジングを工夫することが必要になる。

D R U M S

バッキング・パターンとしてはノーマルだが、そのパターンが曲想にフィットしているためプレイしていてもアキてしまうことはないだろう。Ⓒでのフリー・ソロは自分の感性で自由に叩くが、ソロ全体のイメージをしっかり考えてプレイしないとデタラメになってしまうので気をつけたい。

❶ (Gt.) ：ロー・ポジションの1〜3弦でもプレイ可能なアルペジオだが、音色から判断してこのポジションだろう。

2.
B♭7
C
C7
The
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-III)
Ba.
Dr.
A
F
C
B♭
C
dust the world has gained
Kid twist took the fall
is washed a - way by rain
from the half moons six - th floor
Some
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-III)
Ba.
Dr.

❷ (Gt.) ：高音弦を効かすようにカッティングして、5小節目から低音弦でのミュート・プレイに移行してメリハリをつける。

❸ (Dr.) ：ギターのバッキングがメインになるので、
パワーは抑え気味に叩くこと。

C7
F
Dm
B♭
C7
Vo.
Make the most of what you've found
Keep it with your plans
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-III)
Ba.
Dr.
1.
2.
C7
F
C
Mute
Pick Scratch
Pick Scratch
Mute
Mute
(Mute)
(Gt.-III)


F
Dm
B♭
C
Vo.
Ev - ery- where ___ is all ___ a - round ___ find it if ___ you can ___
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-III)
Ba.
Dr.
F
Dm
B♭
C
Vo.
Make the most ___ of what ___ you've found ___ Keep it with ___ your plans ___
Gt.-I
Gt.-II
(Gt.-III)
Ba.
Dr.

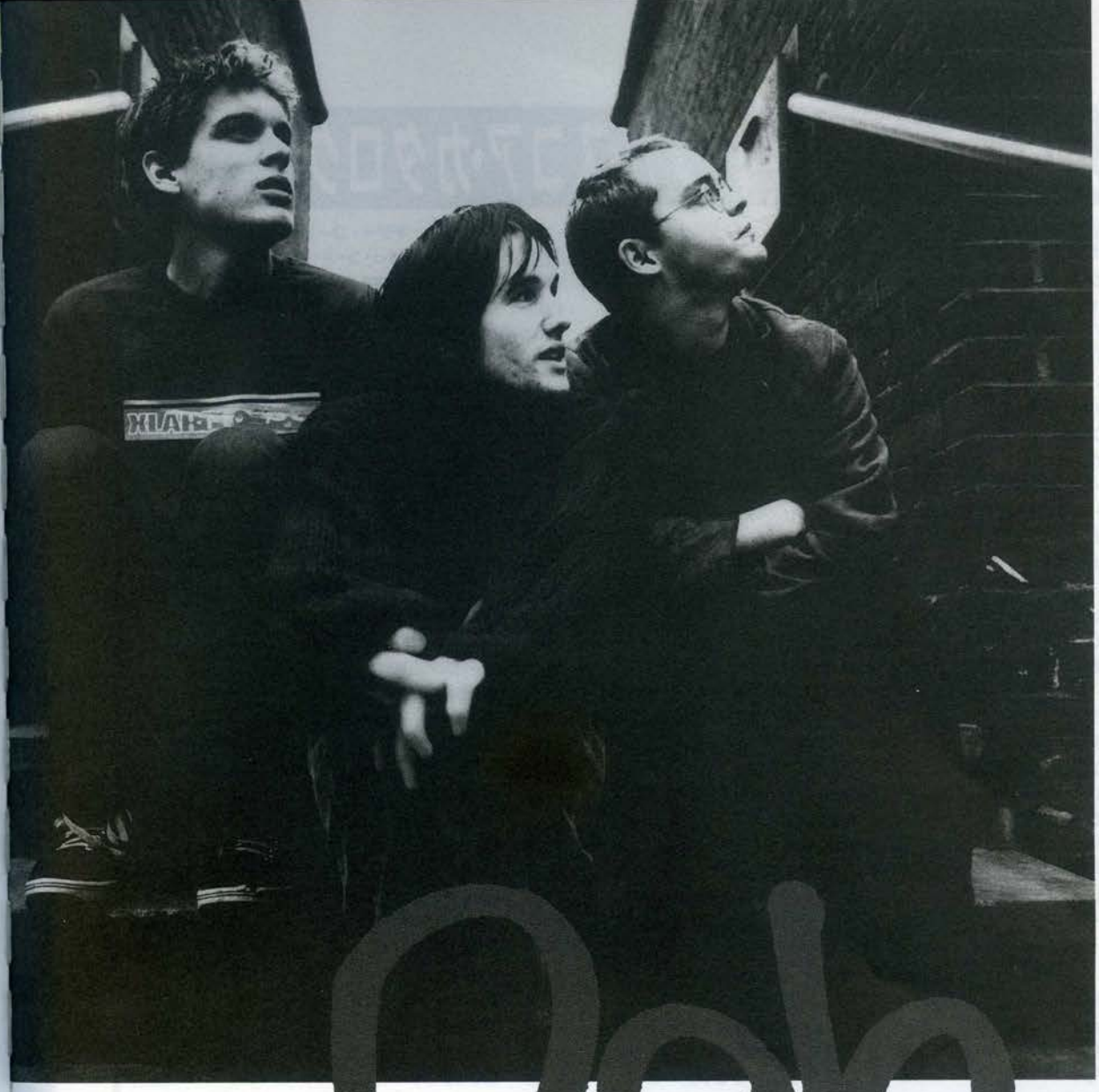


❹（Gt.）：譜面表記が不可能なので、各自ギターの特性やエフェクターのポテンシャル活かしたプレイを考えてみよう。

❺（Gt.）：すべての開放弦を鳴らしてアバンギャルドなサウンドを聴かせ、トニック・コードFでリズムをキメるという気の効いた手法だ。ドラムスのフレーズがキュー（合図）になるので、ドラムスのプレイをよく聴いてプレイすること。

❻（Dr.）：他のメンバーが4拍目の8分を弾きやすいように叩くこと。ラストの重要なポイントだ。

TOY'S FACTORY



ash

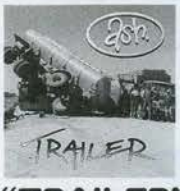
'96年度UKロック・シーン
期待の星、アッシュ!!

"1977"

TFCK-88783 ¥2400(with tax)
●日本盤のみボーナス・トラック2曲収録
LOSE CONTROL/GOLD FINGER/GIRL FROM MARS/
I'D GIVE YOU ANYTHING/GONE THE DREAM/KUNG FU/
OH YEAH/LET IT FLOW/INNOCENT SMILE/
ANGEL INTERCEPTOR/LOST IN YOU/
DARKSIDE LIGHTSIDE/T REX/
EVERYTHING IS ALL AROUND

"GOLDFINGER"

TFCK-88782 ¥1200(with tax)



"TRAILER"

TFCK-88751 ¥2.000(with tax)

"ANGEL INTERCEPTOR"

TFCK-88772 ¥1.500(with tax)

好評発売中

リットーミュージック・バンド・スコア・カタログ

＊表示価格は税込みです

洋楽バンド・スコア

アイアン・メイデン（コンプリート・ベスト）	¥2,575
アンスラックス●ステート・オブ・ユーフォーリア	¥2,369
イングヴェイ・マルムスティーン●エクリプス	¥2,369
エアロスミス●パンプ	¥2,369
エアロスミス●ゲット・ア・グリップ	¥3,296
L.A. GUNS（コンプリート・ベスト）	¥2,369
オジー・オズボーン（コンプリート・ベスト）	¥2,472
キングダム・カム●キングダム・カム	¥2,060
キングダム・カム●イン・ユア・フェイス	¥2,369
シャンプー●ウィ・アー・シャンプー	¥2,575
シン・リジィ（コンプリート・ベスト）	¥2,472
スキッド・ロウ●スキッド・ロウ	¥2,369
スキッド・ロウ●スレイヴ・トゥ・ザ・グラインド	¥2,472
スキッド・ロウ●サブヒューマン・レース	¥3,708
スキッド・ロウ（コンプリート・ベスト）	¥2,369
スティーヴィー・サラス・カラーコード●バック・フロム・ザ・リヴィング	¥2,884
スーパーグラス●アイ・シュド・ココ	¥2,884
スローター●ワイルド・ライフ	¥2,575
ディジー・ミズ・リジー●ディジー・ミズ・リジー	¥3,090
ディープ・パープル（コンプリート・ベスト）	¥2,472
デフ・レパード（コンプリート・ベスト）	¥2,472
ポリス●ザ・シングルズ〜見つめていたい	¥2,266
ボン・ジョヴィ●キープ・ザ・フェイス	¥2,781
ボン・ジョヴィ●ワイルド・イン・ザ・ストリーツ	¥2,060
ボン・ジョヴィ（コンプリート・ベスト）	¥2,472
ボン・ジョヴィ●ジーズ・デイズ	¥3,708
マイケル・シェンカー・グループ（コンプリート・ベスト）	¥2,369
MR. BIG●MR. BIG	¥2,369
MR. BIG●LIVE! RAW LIKE SUSHI	¥2,266
MR. BIG●bump ahead	¥2,884
メガデス●破滅へのカウントダウン	¥2,472
メガデス●ユースアネイジア	¥3,296
メタリカ（コンプリート・ベスト）	¥2,472
ラット●インヴェイジョン・オブ・ユア・プライヴァシー	¥1,957

邦楽バンド・スコア

カシオペア●プラティナム	¥2,060
カシオペア●EUPHONY	¥2,060
カシオペア●FULL COLORS	¥2,369
カシオペア●active	¥2,266
カシオペア●DRAMATIC	¥2,472
カシオペア（コンプリート・ベスト）	¥3,296
ザ・スクェア●トゥルース	¥2,060
T-スクェア●夏の惑星	¥2,678
T-スクェア&フレンズ●ミス・ユー・イン・ニューヨーク	¥2,781
T-スクェア●B.C. A.D.	¥2,884
PINK CLOUD●INDEX	¥2,800

スコア・ブック

access●FAST ACCESS	¥2,472
access●ACCESS Ⅱ	¥2,472
access●DELICATE PLANET	¥2,678
access●SEQUENCE MEDITATION	¥2,472
浅倉大介●ELECTROMANCER	¥2,678
ザ・ハイロウズ●ザ・ハイロウズ	¥2,781
B'z●BREAK THROUGH+BAD COMMUNICATION	¥2,266
B'z●IN THE LIFE	¥2,300
藤重政孝●ALL FOR LOVE	¥2,472
THE MODS●F.A.B.	¥2,472
THE MODS●BEST 1981〜1985	¥2,369

教則本

ビギナーズ・ハンドブック［ロック・ドラム］	¥1,200
［エレクトリック・ギター］	¥1,200
［アコースティック・ギター］	¥1,200
［エレクトリック・ベース］	¥1,200
キーボード・コード・ハンドブック	¥1,236
ベーシック・ギター・コード・ブック	¥824
コンプリート・ギター・コード・マニュアル（改訂版）	¥1,339
ポピュラー音楽理論	¥2,500
音楽理論ハンドブック	¥1,009
コード進行ハンドブック	¥1,009
コード・スケール・ハンドブック	¥1,009
音楽理論ワークブック1 基礎理論	¥824
音楽理論ワークブック2 コード／テンション［一般・キーボード編］／［ギター編］	各¥824
音楽理論ワークブック3 ダイアトニック・コード進行［一般・キーボード編］／［ギター編］	各¥824
音楽理論ワークブック4 セカンダリードミナントコード［一般・キーボード編］／［ギター編］	各¥824
音楽理論ワークブック5 ドミナントコードの代理と経過音［一般・キーボード編］／［ギター編］	各¥824
音楽理論ワークブック6 コード・スケール	¥1,236
ツー・ファイブ・ジャズ・ライン	¥2,575
最新音楽用語事典	¥2,800
偉大なる巨匠たちの軌跡［ハービー・ハンコック］	¥2,884

CDブック

ザ・ジャズ・ギター（上巻）	¥3,399
ザ・ジャズ・ギター（下巻）	¥3,605
ザ・ジャズ・ピアノ（上巻）	¥3,605
ザ・ジャズ・ピアノ（下巻）	¥3,605
ザ・ジャズ・ドラム	¥3,605
ザ・ロック・ベース①改訂版	¥2,884
プロフェッショナル・ドラミング・テクニック	¥2,575
野呂一生ギター・テクニック	¥2,575
向谷実キーボード・テクニック	¥2,575
鳴瀬喜博ベース・テクニック	¥2,575
カントリー・ブルース	¥3,090
ボサ・ノヴァ	¥3,090

上記以外にも多数発売中。商品及び通信販売についてのお問い合わせは、営業部TEL:03(5213)6260までお願いします。

バンド・スコア
アッシュ●1977

発　行　人●石坂敬一
PUBLISHER　KEIICHI ISHIZAKA

編　集　人●土方美雄
EXECUTIVE EDITOR　YOSHIO HIJIKATA

表紙デザイン●和田明廣

協　　力●トイズファクトリーレコード
TOY'S FACTORY

発　行　所●株式会社ポリグラム・ミュージック・ジャパン
POLYGRAM MUSIC JAPAN, INC.

発　売　元●(株)リットーミュージック
〒102　東京都千代田区三番町20番地
営業部　03(5213)6260

1996年9月20日　第1版発行

皆様へのお願い

楽譜や歌詞・音楽書などの出版物を権利者に無断で複製（コピー）することは、著作権の侵害（私的利用など特別な場合を除く）にあたり、著作権法により罰せられます。また、出版物からの不法なコピーが行われますと、出版社は正常な出版活動が困難となり、ついには皆様方が必要とされるものも出版できなくなります。音楽出版社と日本音楽著作権協会（JASRAC）は、著作者の権利を守り、なおいっそう優れた作品の出版普及に全力をあげて努力してまいります。どうか不法コピーの防止に、皆様方のご協力をお願い申しあげます。

株式会社　リットーミュージック
社団法人　日本音楽著作権協会（JASRAC）

●万一、乱丁・落丁がありました時には、当社にてお取り替え致します。
©無断複製・転載を禁じます。

Printed in Japa

ASH 1977

LOSE CONTROL ——— ルーズ・コントロール
GOLDFINGER ——— ゴールドフィンガー
GIRL FROM MARS ——— ガール・フロム・マーズ
I'D GIVE YOU ANYTHING — アイド・ギヴ・ユー・エニシング
GONE THE DREAM ——— ゴーン・ザ・ドリーム
KUNG FU ——— カン・フー
OH YEAH ——— オー・イエー!
LET IT FLOW ——— レット・イット・フロウ
INNOCENT SMILE ——— イノセント・スマイル
ANGEL INTERCEPTOR — エンジェル・インターセプター
LOST IN YOU ——— ロスト・イン・ユー
DARKSIDE LIGHTSIDE — ダークサイド・ライトサイド
T-REX ——— T・レックス
EVERYTHING IS ALL AROUND — エヴリシング・イズ・オール・アラウンド

9784845602063

1913073037080

ISBN4-8456-0206-7

C3073 P3708E

RittorMusic

定価3,708円(本体3,600円)★